PLANETstation

REVISTA INDEPENDIENTE 100% PLAYSTATION™ Y PS2™

¡¡SORTEAMOS!!
30 JUEGOS
LEGEND OF DRAGOON
Y 5 XPLORER

¡¡SUPLEMENTO
FINAL FANTASY
DE REGALO!!

THE LEGEND OF DRAGOON

LA MAGIA NO ABANDONA PS ONE

UNA CONSOLA DE CINE
CONOCE EL DVD DE PS2

POINT BLANK 3
DON Y DAN SE DESPIDEN
A TIRO LIMPIO DE PLAYSTATION

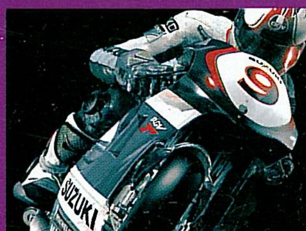
HOKUTO NO KEN
EL PUÑO DE LA ESTRELLA
DEL NORTE BRILLA EN 32 BITS

NÚMERO 29 | 495 PTAS. 2,95 EUROS



editorial aurum

ISS PRO EVOLUTION 2
EN EL FÚTBOL DE PLAYSTATION KONAMI SIGUE SIENDO EL REY INDISCUTIBLE



MOTO GP
NAMCO PONE LA PS2 A TODO GAS CON EL MEJOR JUEGO DE MOTOS DE LA HISTORIA



ALIEN RESURRECCIÓN
SOBREVIVE CON LA AYUDA DE NUESTRA EXHAUSTIVA GUÍA COMPLETA

DESPEGUE



PlayStation ha sido, sin duda, la consola que ha abierto el género de los juegos de rol en el mercado español. El espectacular éxito de *Final Fantasy VII* consagró a nivel popular un género que en la Península había tenido una representación lamentablemente discreta a nivel de ventas con las consolas de 8 y 16 bits. Gracias a ello por fin hemos podido disfrutar en versión PAL de obras del calibre de *Grandia*, *Vagrant Story*, *Suikoden II* o *Wild Arms*. Ahora que afrontamos la recta final de los 32 bits es de agradecer que nos lleguen perfectamente traducidas al castellano dos obras de las dimensiones de *The Legend Of Dragoon* de Sony y *Final Fantasy IX* de Square. *PlanetStation* lo ha querido celebrar por todo lo alto dedicando la portada al ambicioso proyecto rolero de los padres de la PlayStation, y regalando un suplemento monográfico sobre *Final Fantasy* que esperamos que lo leáis con la misma ilusión con que nosotros lo hemos hecho. Éste es nuestro pequeño grano de arena para divulgar el género más mágico y arrebatador jamás creado.

planet@intercom.es

PLANETSTATION 29 MARZO
Revista mensual de PlayStation publicada por EDITORIAL AURUM, S.L. Joventut, 19 08830 Sant Boi de Llobregat Barcelona Tel.: 93 630 68 82 Fax: 93 652 45 25 E-mail: planet@intercom.es ed.aurum@bcn.servicom.es
Bajo licencia en lengua castellana de Play, propiedad de Paragon Publishing Ltd. © Edición castellana Editorial Aurum, S.L.

EDITORA Katharina Stock **ADMINISTRACIÓN** Montse Prieto **PRODUCCIÓN** Hans L. Kötz **DIRECCIÓN DE ARTE** Ibon Zugasti | **DIRECTOR** Víctor Carrera **JEFE DE REDACCIÓN** Óliver Méndez **REDACTOR** Francisco J. Silva **DISEÑO GRÁFICO** Álex Ortega **COLABORADORES** Manel Calpe, Eduardo Rodríguez, Álex Novials (maquetación) **TRADUCTOR** Carles Sierra **FOTÓGRAFO Y CORRESPONSAL EN MADRID** Juan Espantaleón
Barcelona: C/Joventut, 19 08830 Sant Boi de Llobregat Tel.: 93 630 68 82 / 93 630 74 06 Fax: 93 652 45 25 E-mail: ed.aurum@bcn.servicom.es Madrid: Waterbuk, S.L. C/Marqués de Urquijo, 26 28008 Madrid | **DISTRIBUCIÓN** Comercial Atheneum, S.A. Tel. 93 654 40 61 Fax. 93 640 13 43 E-mail: direc.bcn@atheneum.com www.atheneum.com | **FILMACIÓN Y FOTOMECÁNICA** Fepsa 93 238 04 37 | **IMPRESIÓN** Rotographik - Giesa, Santa Perpètua de la Mogoda (Barcelona)
Tel. 93 415 07 99 Depósito legal: D.L.B 30072-98 PlayStation es una marca registrada propiedad de SonyComputer Entertainment Los artículos son propiedad de Editorial Aurum, S.L. Se prohíbe su reproducción total o parcial sin el permiso previo de la Editorial. **SOLICITADO EL CONTROL OJD**



FINAL FANTASY X: PACIENCIA, PACIENCIA

SQUARE ANUNCIA EL RETRASO DEL PRIMER FF PARA PS2… ¡Y DESVELA *FF XII*!

Cuando Square realiza un anuncio oficial, lo realiza a lo grande. El pasado mes de enero la empresa nipona confirmó la sospecha de toda la prensa videojueguil mundial: *FF X* no va a estar listo para el mes de marzo (cosa bastante lógica teniendo en cuenta que comenzó a desarrollarse en octubre del año pasado) y como mínimo hasta el mes de julio no podrá verse en las tiendas japonesas (por lo que habrá que rezar al cielo para que llegue por aquí antes del final del 2001). Del título en sí todavía no se sabe gran cosa, pero la parecer combinará la perspectiva en tercera persona con los puntos de vista fijos, mostrará un único espacio de exploración en el que también se desarrollarán las batallas y presentará unos combates más estratégicos en el que manejaremos equipos de tres personajes (como en *FF VII* y *FF VIII*). Ahora bien, para compensar a la parroquia el





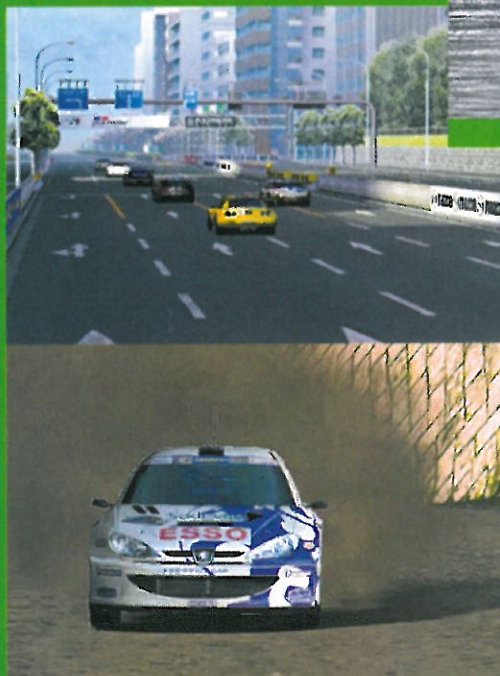


HISASHI SUZUKI ANUNCIÓ QUE SQUARE TIENE PREVISTO DESARROLLAR UN TOTAL DE 23 TÍTULOS DURANTE ESTE AÑO, ENTRE ELLOS FINAL FANTASY XII

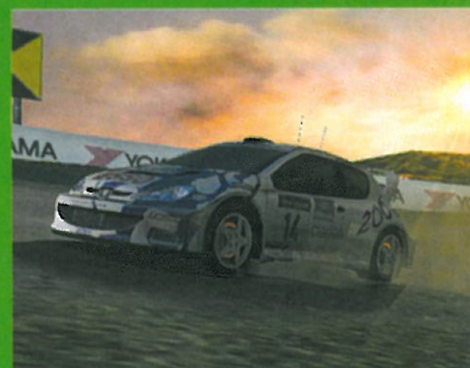
presidente de la gigantesca compañía nipona, Hisashi Suzuki, se marcó la machada de anunciar que Square tiene previsto desarrollar un total de 23 títulos durante este año, y entre ellos ¡*Final Fantasy XII*! Todavía no se ha acabado *FF X*, *FF XI* está en pleno proceso de producción a cargo de gente que ya trabajó en *Chrono Cross* y *Seiken Densetsu* y Square aún tiene a un tercer equipo de desarrollo que ya ha comenzado a planificar la duodécima entrega de la saga. ¡Y vaya equipo! En él están Hiroyuki Itou (director de *FF IX*) y ¡Yasumi Matsuno!, el genio de Quest que ha deslumbrado a todo el mundo con el impresionante *Vagrant Story*. Al parecer, después del estilo hippie-misticista que parece mostrar *FF X* y las aventuras on-line multitudinarias de *FF XI*, *FF XII* mostrará una ambientación más clásica y se rumorea que será un juego *off-line*. Por supuesto, los tres juegos aparecerán en PS2. Pero además de estos tres bombazos, Square tiene previsto seguir exprimiendo al máximo su saga más emblemática: habrán nuevos remakes mejorados en DVD para PS2 de *FF VII*, *FF VIII* y *FF IX*, la Wonderswan Color albergará nuevas versiones de *FF II* y *FF III* y la compañía tiene interés en desarrollar en GBA *FF IV*, *FF V* y *FF VI* (aunque Nintendo se está dejando querer).

EL RETRASO INTERMINABLE

Esto puede sonar a cachondeo pero el esperadísimo *GT3*, el juego que va a demostrar en serio qué es capaz de hacer la PS2, esa maravilla lúdica que tenía prevista su salida oficial a la venta en Japón el 15 de febrero.... se ha vuelto a retrasar. Sí, otra vez. Las razones del retraso, las de siempre. Que si hay que acabar de dar los últimos retoques a los coches, que si hay que optimizar la jugabilidad... Cuando escribimos estas líneas aún no se ha anunciado otra fecha de (posible) lanzamiento, pero se rumorea que abril será el nuevo mes escogido en Japón y que el título llegará a nuestro lares sobre julio. Para compensar la enésima decepción, Sony ha hecho públicas una nueva y espectacular serie de imágenes en las que se pueden descubrir varias cosas: que *GT3* tendrá (por fin) carreras bajo la lluvia y en medio de la niebla, que el modo rally de *GT2* se va a mantener y que como mínimo existe un nuevo circuito ambientado en una ciudad japonesa (al parecer, Tokio). Desde luego estas imágenes tienen una pinta alucinante, con unos efectos de reflejos de lluvia soberbios y unos entornos urbanos de calidad fotográfica. Pero empieza a convertirse en una tortura para los poseedores de una PS2 el heco de tener que disfrutar del juego sólo con la vista.



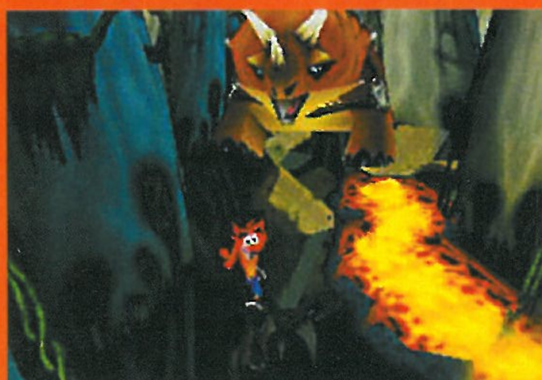




ACTUALIDAD

SONY COMPRA NAUGHTY DOG

Después de que Microsoft se hiciera con los servicios exclusivos de Oddworld Inhabitants, Sony ha decidido mover ficha y ha 'convencido' (suponemos que con unos buenos cheques de por medio) a Naughty Dog, los creadores de Crash, para que pasen a desarrollar en exclusiva sus juegos en PS One y PS2. Ahora bien, debido a que el propietario de la franquicia Crash es Universal Studios, el bandicoot más famoso del mundo de los videojuegos va a dejar de ser una exclusiva de Sony, así que es muy probable que dentro de poco veamos juegos de Crash en X-box y GameCube. Como consecuencia de ello todos los próximos *Crash* para PS2 no van a ser desarrollado por Naughty Dog, sino por los señores de Traveller's Tales (¿alguien recuerda sus infaustos *Sonic 3D* y *Sonic-R*?). Para contrarrestrarlo, Naughty Dog ya está enfrascado en su primer proyecto para PS2 en el que al parecer el protagonista será un nuevo personaje carismático que substituirá a la hasta ahora mascota 'oficiosa' de Sony.







CORAZONES NEGROS

Después de su irregular pero interesante *Koudelka*, Sacnoth ha decidido dar el salto a PS2 con *Shadow Hearts*, un RPG gótico-espiritista que Aruze (los dueños de SNK) distribuirá en Japón. El título presenta estilizados fondos prerrenderizados y personajes poligonales para desarrollar una atractiva historia que comienza en el París de inicios de 1913, donde un sacerdote es encontrado horriblemente descuartizado. La mujer que le acompañaba (Alice Eliot) es identificada en China un mes después en un tren cargadito de tropas japonesas que sufre la visita de unos malvados espíritus que causan un auténtico estropicio y de paso secuestran a la chica. A partir de entonces un misterioso chico con poderes mágicos llamado Urm partirá en su búsqueda, encontrándose en su camino con un ambigüo *gentleman* inglés (Roger Bacon). El juego promete un aspecto visual muy trabajado, un curioso sistema de combate basado en círculos giratorios que hay que detener en un momento determinado y la posibilidad de 'transformarnos' en los enemigos que nos encontremos para combatirles en su propio terreno. Además la banda sonora correrá a cargo del gran Yasunori Mitsuda (*Chrono Trigger*, *Xenogears*, *Chrono Cross*).



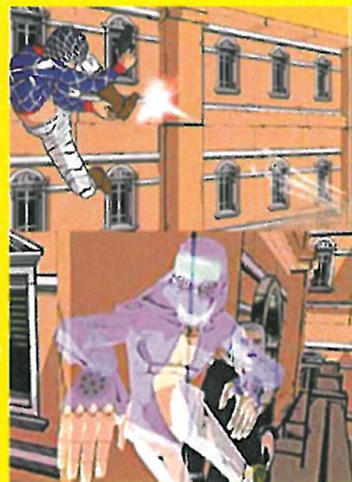
MIS PRIMEROS DOBLAJES, CHISPAS

**La pequeña murciana de cinco años de edad Marian Pina puede vanagloriarse de ser la vocecita española de uno de los bebés protagonistas de la adaptación a PSX de *Rugrats* ***en París*, la última aventura cinematográfica de los famosos niños traviesos para quienes la vida de los adultos es un inmenso parque de atracciones (¡afortunados!). Marian resultó ganadora de un sorteo organizado por el canal televisivo Nickleodeon y la distribuidora Proein y aquí la veis demostrando su *savoir faire* auriculares en ristre frente al micrófono de la sala de grabación de unos estudios de doblaje madrileños. El juego en el que podremos escuchar a Marian saldrá en nuestro país en el mes de junio, y narrará las peripecias de Angélica, Tommy, Chuckie, Phil, Lil y Dil en su búsqueda por la capital francesa de un casco para su lagarto-mascota Reptar.

VUELVEN LAS AVENTURAS DE JO JO

Tras el buen sabor de boca dejado por el beat'em-up 2D *Jo Jo's Bizarre Adventure* de PSX, adaptación de la segunda recreativa de Capcom basada en un manga japonés desconocido por estos lares, pronto llegará a los salones arcade japoneses la tercera entrega de la saga con el título provisional de *Jo Jo's Bizarre Adventure Part 5* (basada en la quinta temporada del cómic). Lo más sorprendente del juego, viniendo de los creadores de *Street Fighter*, es su radical cambio tanto a nivel visual como jugable respecto a su predecesor. Así, los nuevos gráficos tridimensionales adoptarán una apariencia totalmente de cómic (al estilo *Jet Set Radio*) y, aunque se mantendrán los famosos *stands*, el diseño gráfico de los personajes ha sufrido un lavado de cara tan radical que debido a su aspecto *ultracool* parecen más modelos de la pasarela Cibeles que bravos luchadores. Además, parece ser que no nos encontraremos con el estilo beat'em-up de toda la vida, sino con un juego de acción con perspectiva en tercera persona. El juego será presentado en el AOU Arcade Show nipón y al ser desarrollado en un placa System 246 Capcom ha confirmado que existirá una conversión para PS2.





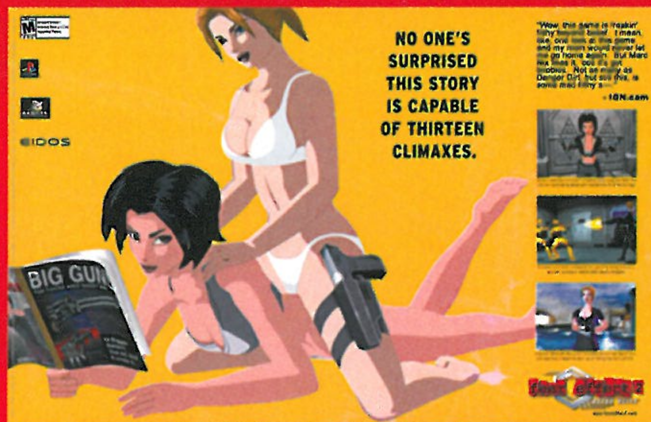


MOTO GP, ESTRELLA DEL MOTOSHOW DE BARCELONA

Moto GP fue el gran protagonista del stand que Sony dispuso en la 1ª Feria Internacional de la Moto de Barcelona, también conocida como Motoshow. Los numerosos visitantes pudieron probar en sus propias carnes las excelencias del genial juego de motociclismo de Namco gracias a las numerosas consolas PS2 instaladas y, asimismo, admirar la impresionante moto Honda CBR 900 (réplica exacta de la utilizada por Álex Crivillé en el campeonato mundial) que estuvo allí expuesta.

Asimismo Sony tuvo el detalle de brindar al público de la feria la posibilidad de ganar una flamante PS2 mediante un sorteo y de organizar para la prensa una competición de *Moto GP* en el que el premio también era, cómo no, su consola de 128 bits. *PlanetStation* tuvo el honor de participar en dicho torneo, representada por su diseñador-maquetador-motero oficial Álex Ortega (alias Nen) obteniendo el mejor tiempo en la carrera clasificatoria, para acabar en un destacadísimo segundo puesto tras disputar una encarnizada final. El verdugo de nuestro campeón resultó ser Alberto Minaya de la revista *PSM*, que logró la victoria (y la consola) tras un duelo de infarto. Bravo Minaya, no te guardamos ningún rencor (¡¡¡brrrrrrrrr!!!!).







EFECTOS SECUNDARIOS

Si en su día *Fear Effect* ya sorprendió al respetable con sus buenas dosis de violencia sanguinolienta y erotismo subidito de tono, su precuela *Fear Effect 2: Retro Helix* lleva como mínimo el mismo camino. A la inclusión de un nuevo personaje femenino, Rain, que muestra algo más que lazos amistosos con la buena de Hana, y el desarrollo de una trama basada en manipulaciones genéticas y transtornos patológicos (después de lo de las vacas locas, esto) se ha de unir una polémica campaña publicitaria. Aquí tenéis algunas imágenes de los anuncios que Eidos tiene previsto incluir en la prensa americana y que al parecer han despertado ciertas suspicacias en el país de la Asociación Nacional de Rifle. ¿Por qué será?

RALLY PARÍS DESTINO DAKAR

Acclaim Entertaiment lanzará próximamente un juego basado en una carrera clásica en el mundo de los rallies: *Paris-Dakar Rally*. Y por lo que pudimos ver en la presentación de este título el pasado día 19 de enero, estad atentos todos los adictos a los juegos de la conducción temeraria, porque promete.

El juego se plantea como una versión absolutamente fiel a la realidad de esta célebre competición que se celebra año tras año. Es decir, tendremos que buscar un patrocinador que nos financie la excursión, elegir una de las tres modalidades (moto, coche o camión), poner a punto el motor de nuestro vehículo y sufrir las duras condiciones del territorio africano.

Como contrincantes tendremos todos los coches y pilotos de la temporada y nuestro copiloto particular nos proporcionará toda la información en tiempo real que un piloto necesita: el estado de nuestro coche, la estrategia de pilotaje, los accidentes del terreno y todas y cada una de las curvas y los controles que nos iremos encontrando.





¡MENUDA VALKIRIA!

Una prestigiosa revista americana ha descubierto en su último número el secreto mejor guardado de la industria del software mundial: la compañía 1 Up Sudios está desarrollando, con el apoyo de la mismísima Sony, el juego de PSX *Valkyrie Wilde: Full Frontal Assault*, la superación definitiva del síndrome *Tomb Raider*. El hecho histórico de este juego, una aventura en 3D que sigue la senda de las desventuras de Lara Croft, es que Val, su aguerrida protagonista, lleva como único vestuario unas cartucheras de cuero y un par de pistolas. Nada más... y nada menos. Porque con el demoledor 'armamento' (ver imagen) que presenta está señorita capaz de convertir a Pamela Anderson en una monja de clausura desde luego no hay malo que se resista. Parece increíble que por fin el *Adventure/Nudismo* haya llegado a PSX... y lo es. Porque tanto la buena de Val, como el juego, como la compañía desarrolladora son meras invenciones que la revista que desveló la 'exclusiva' utilizó para gastar una inocentada a su público *yankee*. Lo bueno del asunto es que la broma llegó a ser tomada en serio y considerada noticia de alcance incluso por la gigantesca cadena estadounidense NBC. Estos americanos están locos.

BREVES

SQUARE EUROPE E INFOGRAMES YA SON PAREJA

La compañía de Bruno Bonell no para. Aprovechando la crisis financiera de SVG, la anterior distribuidora de los juegos de Square Europe, Infogrames se ha hecho con los derechos de distribución en Europa del recientísimo *Final Fantasy IX*. Este acuerdo puede tener también como resultado que otros juegos de PS2 de Square como *The Bouncer* o el próximo *FF X* sean distribuidos en Europa por la multinacional del armadillo multicolor.

COMIENZAN LOS TEST ON-LINE DE PS2

NTT y Sony ya han iniciado en Japón las pruebas de la conexión de PS2 a redes de Internet de alta velocidad con cableados de fibra óptica mediante la descarga de películas, animes e informaciones. Los test, que tienen previsto durar hasta finales de marzo, abarcan únicamente 60 hogares de la ciudad de Osaka pero se especula con que lograrán una transmisión de datos a la increíble velocidad de 3 megas por segundo.

ONIMUSHA ARRASA EN JAPÓN

Con la temenda cifra de casi 600.000 ejemplares vendidos en su primera semana de venta, la esperadísima aventura de Capcom *Onimusha* se ha convertido en el juego de PS2 más vendido en el país del Sol Naciente en sus primeros siete días de existencia y lleva camino de batir todos los records. Aprovechando la ocasión, Capcom ha confirmado que ya se está desarrollando una segunda parte del juego situada 10 años después que su predecesor y con otro protagonista en lugar de Samanosuke.

YA LLEGA SOUL CALIBUR 2

En el AOU Arcade Show japonés celebrado el pasado 23 de febrero los afortunados (para variar) nipones ya pudieron jugar unas partidillas a *Soul Calibur 2*, la continuación de la famosa recreativa adaptada a Dreamcast. El juego está desarrollado sobre una placa System 246, por lo que es muy posible que disfrutemos de una versión en PS2.

CURVAS DE CINE

¡Señores y caballeros! ¡Amantes todos de los globos, la silicona y las señoras pechugonas que cuando se duchan no se mojan los pies! ¡Prepárense porque por alguien se ha decidido a hacer una película basada en... *Dead or Alive*! Los derechos de la hipotética película los tiene MIndfire Entertainment, compañía que también cuenta con los del juego de Sega *House of the Dead*. Se ha confirmado que el largometraje se mantendrá fiel al espíritu del juego, e incluirá la presencia de caras (entre otros elementos corporales) familiares como las de Tina, Ayane y Kasumi.

SATÉLITE **USA**

CARRERAS HELADAS

El último lanzamiento de Midway en EEUU que ha tenido una cálida (¿o deberíamos decir 'helada'?) acogida entre el público americano asiduo a las máquinas recreativas ha sido *Artic Thunder*. A bordo de motos de nieve recorreremos lugares como Washington DC o la cordillera del Himalaya. Asimismo, el juego incluye la consabida legión de power-ups, atajos y demás elementos clásicos. Se prevee una pronta versión para PlayStation 2.



DESAPARECIDOS EN COMBATE

Activision ha anunciado la cancelación del segundo juego para PlayStation basado en estos los *X-Men*. El beat'em-up de scroll *X-Men: Mutant Wars*, parecido a títulos como *Fighting Force*, ha sufrido problemas en su fase de desarrollo. Se sospecha que esto se debe a que Matrix, el equipo de desarrollo original, ha sido asignado para programar otro título relacionado con los cómics Marvel.



DISCO-FEVER

Tras meses de especulaciones, se ha designado a la compañía californiana Seagate como fabricante principal del disco duro para PlayStation 2. El periférico tendrá 3,5 pulgadas de ancho y se espera que tenga la capacidad de almacenar hasta 30 Gigas de datos. Todavía no se ha dado una fecha oficial de lanzamiento.

SATÉLITES

POR UN JUEGO DE LA FLACA...

La última locura japonesa para PlayStation: un simulador para hacer dieta (pequeña pausa para que reflexionéis sobre el surrealismo nipón). ¿Imaginación al poder? ¿O tal vez falta de recursos a la hora de crear juegos? El juego (todavía sin título confirmado) tendrá como protagonista a una desdichada ama de casa con una apariencia similar a la de un teletubbie, cuya misión es ponerse en forma para estar más buena que el pan. El juego además incluirá una máquina que simula ejercicios para adelgazar.



MEMORIAS RETARDADAS

Konami ha anunciado un leve retraso en la fecha de lanzamiento del esperadísimo *Shadow of Memories*. La nueva fecha en la que aparecerá este aspirante a clásico se traslada del 22 de febrero hasta el 1 de marzo, coincidiendo con la misma de otro grande de la compañía, *Z.O.E.* Seguro que será un gran día para numerosos fanáticos japoneses de la compañía.

SATÉLITE **JAPÓN**



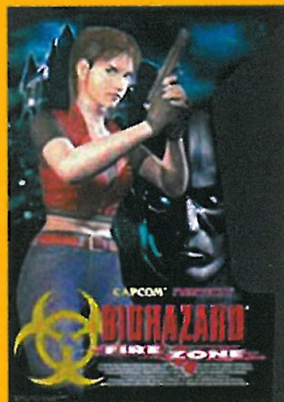
¿DE QUÉ TE SUENA KONAMI?

Y continuamos con la 'madre' de títulos como *Metal Gear*. Konami Music pondrá a la venta varias bandas sonoras a principios de abril de algunos de sus juegos más representativos. Entre otros, los japoneses podrán adquirir *Gensou Suikogaiden Volume 2 Original Sound Track*, *Beat-Mania Ani songs MIX*, *Beat-Mania Soundtracks: The Sound of Tokyo* y *Tokimeki Memorial 2 Blooming Stories 4, 5 y 6 Substories*.

¡*TALES* LO QUE SE MERECEN, NAMCO!

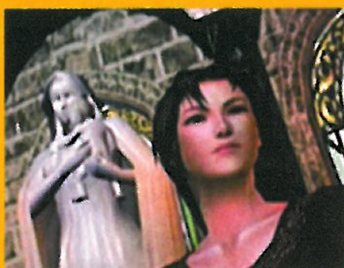
Se espera que este año Namco 'premie' a los nipones poseedores de la 128 de Sony con la cuarta entrega de la famosísima (al menos, en el país del sumo) saga *Tales of...* (lo que toque en esta ocasión). Esperamos que este futuro juegazo cruce el umbral oriental y llegue hasta nuestro viejo continenete, para poder disfrutar de una vez por todas con un exponente de la magnífica familia de RPGs *Tales*.

RESIDENT EVIL SE PASA AL ARCADE



Ya ha sido presentada en Japón la primera incursión de la saga *Biohazard* (*Resident Evil*) en los salones arcade. Con un aspecto de shoot'em-up subjetivo similar a *The House of the Dead 2*, *Biohazard: Fire Zone* (realizado en placa Naomi y basado en el argumento de *RE Code: Veronica*) permite a dos jugadores armados con sus correspondientes metralletas de pacotilla interpretar a la valerosa Claire Redfield y su colega Steve Burnside en la típica lucha a tiro limpio contra todo clase de zombis, hunters, chupadores y demás engendros mutantes que deciden (¡otra vez!) darse el piro de las instalaciones de Umbrella Corporation y aterrorizar a todo aquel que se les ponga por delante. Desarrollada a medias por Capcom y Namco, esperemos que esta nueva entrega *residenteviliana* haga olvidar cuanto antes ese crimen jugable que tenía por nombre *Resident Evil: Survivor*.

RYO *NO SHEN* MUERE



Sega ya ha hecho públicos los primeros vídeos e imágenes del esperadísimo *Shen Mue II*, tal vez el más digno epitafio de la moribunda Dreamcast. Esta nueva obra magna del equipo AM2 de Yu Suzuki promete ser aún más impresionante que su excelente antecesor: 4 GD-Roms, 5 capítulos de la historia (*Shen Mue* sólo incluía uno), cuatro localizaciones distintas correspondientes a sendas ciudades chinas (Aberdeen, Kowloon, Warchai y Guilin), visitas a frondosos bosques, desfiladeros y al bullicioso puerto de Hong Kong y ¡cuatro! atractivas chatis (entre ellas la enigmática Shen Hua) con las que Ryo Hazuki se encontrará en su incesante búsqueda del asesino de su padre. El aspecto técnico lleva camino de ser de auténtico órdago con numerosos personajes en pantalla, variados escenarios aún más nítidos y detallados que en la primera parte y animaciones faciales de una verosimilitud maravillosa. Además incluso nos pondremos a los mandos de una espectacular Honda Blackbird recreada con un realismo inusitado. Aún no hay una fecha oficial de lanzamiento, pero se rumorea que sobre el mes de noviembre los nipones y americanos podrán echarle el guante a esta presumible obra maestra.

DOS *ZELDAS* POR UNO

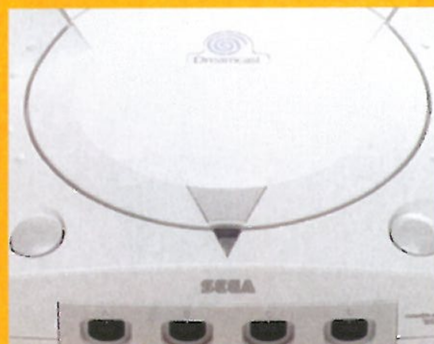


El 27 de febrero es la fecha escogida para que los japoneses tengan en versión reducida *Legend of Zelda: Majora's Mask* para su Game Boy Color. Y además, tendrán Link por partida doble, pues *Legend of Zelda: Mystical Seed of Power* se presentará en dos capítulos diferentes titulados *Chapter of the Earth* y *Chapter of Time & Space*. Al parecer para conocer todos los detalles de la nueva aventura se deberá jugar alternativamente a cada uno de los dos juegos, transfiriendo la información de uno a otro mediante un password y desbloqueando eventos que solo podremos disfrutar en un capítulo si realizamos determinadas acciones en el otro. Ambos episodios compartirán personajes comunes y prometen convertirse en el mejor RPG portátil para la pequeña de Nintendo.

NINTENDO AVANZA

El 21 de Marzo Japón será una fiesta gracias al lanzamiento de la Game Boy Advance, la primera consola portátil de 32 bits que ampliará aún más el acaparador dominio de los padres de Mario en el terreno de las consolas de usar y llevar. La consola saldrá al mercado con tres modelos de distinto color (blanco, violeta y azul marino) al suculento precio de 9.800 yenes (18.000 pesetas) y presentará como primeros periféricos un cable link que permite conectar hasta cuatro GBA simultáneamente, una batería de diez horas de autonomía y un adaptador a corriente. La impresionante lista de juegos previstos para el lanzamiento llega a los 25 títulos, entre los que destacan *Mario Advance*, *Mario Kart Advance*, *F-Zero Advance*, *Momotarou Festival*, *Bomberman Story*, *Castlevania: Circle of the Moon*, *Silent Hill Digital Novel* y *Yu-gi-oh Dungeondice Monsters*. Incluso se especula con que Sega ponga a la venta con la consola su inesperado *Chu Chu Rocket!* para GBA. Lo que es seguro es que la portátil va arrasar con todo: ya hay más de dos millones de nipones que desde ya la han reservado.

CRÓNICA DE UNA MUERTE ANUNCIADA



Tras unas semanas de intensos rumores el pasado 31 de enero Sega realizó un anuncio oficial que ha hecho temblar los cimientos del mundo de los videojuegos: la compañía japonesa renuncia a seguir fabricando Dreamcast a partir del 31 de Marzo (fin del año fiscal) y concentrará todo sus esfuerzos en la producción de software. Esta decisión (en la que sin duda ha influido mucho el déficit de más de 40.000 millones de pesetas de la compañía japonesa) tiene varias consecuencias. Aunque Sega va a seguir publicando juegos de primer nivel para Dreamcast durante el 2001 (*Shen Mue II*, *House of the Dead 3*, *Virtua Tennis 2*, *Crazy Taxi 2* o *Sonic Adventure 2* entre otros), la consola de 128 bits de la espiral tiene un futuro más negro que la sotana del padre Apeles (en EEUU y Europa ya sólo cuesta sobre las 20.000 pesetas y en Japón en torno a las 18.000). Pero como contrapartida, Sega ya está desarrollando juegos para PS2 (una secuela de *Space Channel 5*, *Crazy Taxi*, *Zombie Revenge*, una entrega de *Sakura Taisen* y ¡ATENCIÓN! ¡*Virtua Fighter 4*!) y tanto la GBA como, muy posiblemente, las futuras X-Box y Game Cube tendrán entre su catálogo títulos de los padres de Sonic. Conclusión: Sega puede convertirse, vistos los precedentes y a poco que se lo proponga, en la mayor third partie del mundo (posibilidad que ha puesto algo nerviosa a la gigantesca EA). Además, para aprovechar la excelente tecnología de la Dreamcast, Sega ha comenzado a licenciar la arquitectura interna de la consola a otras compañías (ya existe un aparato multimedia de Pace que permite utilizar juegos de Dreamcast) y además existen fuertes rumores de que Sega y Sony colaboren en el desarrollo de las capacidades on-line en redes de banda ancha que (se supone) deberá presentar la PS2 allá por el 2002. Renovarse o morir.

ISS PRO EVOLUTION 2

EL RETORNO DEL HIJO PRÓDIGO

¡ESTO PROMETE!
PLATAFORMA **PS ONE**
DESARROLLADOR **KONAMI**
EDITOR **KONAMI**
DISTRIBUIDOR **KONAMI**
LANZAMIENTO **PRIMAVERA**

Dos largos años han transcurrido desde la última entrega de Konami de su *ISS*, y durante este tiempo muchas son las compañías que han intentado llenar el vacío entre Konami y ellos. Aunque todas ellas han fracasado.

Al igual que muchos editores de títulos deportivos, los responsables de la magia que vemos en pantalla exaltan su obra con pasión. Sin embargo, el equipo del *ISS PRO* de PlayStation es reverenciado por encima de todos los demás. ¿Por qué? Muy sencillo: han conseguido transformar con éxito la esencia del fútbol en dígitos binarios, algo que ningún otro simulador balompédico ha logrado jamás. *Esto* sí que es fútbol. *Esto* es el deporte rey.





EVOLUCIÓN

ISS Pro Evolution 2 ha experimentado múltiples mejoras y añadidos, y ahora ha obtenido al fin estatus de autenticidad gracias a la licencia de la FIFPRO (Federación Internacional de











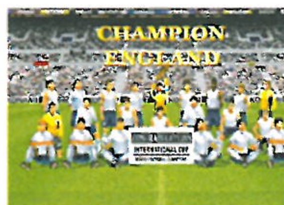




ES UNA DELICIA VISUAL VER, MIENTRAS PASAMOS, CHUTAMOS O BOMBEAMOS EL POBRE CUERO POR TODO EL CAMPO LAS NUEVAS Y MEJORADAS ANIMACIONES DE LOS JUGADORES

Asociaciones de Futbolistas Profesionales). Esto permite a Konami usar los nombres reales de los jugadores, en lugar de recurrir a cosas como 'Bekham' y 'Davidz' (si bien quedan excluidos los equipos sudamericanos). Los creadores han llegado incluso a proporcionar una pantalla de Información de menú desde la que se pueden contemplar los cambios físicos (o sea, movimientos nuevos y corrección de botones). Esta útil pantalla de referencia aparece en la parte inferior del menú principal, el cual, a su vez, también ha sufrido unos cuantos cambios gráficos.

La disposición y el formato de *ISS Pro Evolution 2* son prácticamente idénticos a los de su ancestro, de modo que la selección y los sistemas de equipos y competiciones son rápidos y sencillos de usar. ¡Incluso Anelka podría moverse por ellos con mucha soltura!



ANÁLISIS TÁCTICO

Puede que durante el transcurso del partido creas que te vendrían bien un par de piernas de refresco o un cambio de formación. En cada uno de los conjuntos de 22 hombres puedes alterar su posición, su mentalidad de ataque o defensa y la estrategia del equipo. Puedes incluso seleccionar a tu especialista en jugadas a balón parado, asignar la estresante tarea de lanzar las penas máximas y, por primera vez, ¡elegir el capitán!



LAS ESTRELLAS DE LA LIGA

Sigue el predominio de las escuadras internacionales de la serie *ISS*, pudiendo elegir entre nada menos que 54 combinados de todo el mundo. A ellos se suman 24 equipos 'de estar por casa' (Manchester, Milan, Barcelona, etc.) que podremos seleccionar en la competición Master League. Ésta se divide en dos divisiones, de las cuales la primera ofrece un sistema que premia con más puntos victorias y empates. Por






TOQUE DE SEDA

Nadie quiere limitarse a darle a un botoncito a la hora de jugar a un título de fútbol: eso no es lo bastante espectacular. No hay nada de divertido en patearse el campo sin zigzaguear o poner un poquito de magia al asunto. Por eso *ISS Pro Evolution 2* presenta numerosos toques y virguerías varias para solaz y disfrute del personal. ¿Por qué meter un tanto con un simple puntapié cuando podemos marcarnos un potente cabezazo, una vistosa chilena o una tremenda volea?





desgracia las competiciones de liga están restringidas a un solo equipo de control humano, algo que supone un revés menor para *ISS*, ya que una liga para dos jugadores ofrecería mayor longevidad al que es quizá el género multijugador más jugado del mercado hoy en día.

Con tantas opciones, ligas y copas como hay, la auténtica chispa de la serie *ISS* viene dada por su singular jugabilidad y su perpetua adicción al realismo. Los gráficos del juego en sí a lo largo de la serie siempre han ido beneficiándose de nuevas mejoras, y esta última entrega no es una excepción. Sólo hay que darle un par de patadas al balón para observar la inmediatez de respuesta de los jugadores. Se acabó lo de esperar tras pulsar el botón de pase: ¡os aseguramos que esto del toque instantáneo es algo maravilloso!

MÁS REAL QUE EL MADRID

Es difícil señalar algún aspecto o factor que contribuya en mayor medida al disfrute del juego. Por ejemplo, el maravilloso nivel de control al pasar o chutar es tan impresionante como la Inteligencia Artificial tipo Einstein de los jugadores de la CPU: ¡a menudo tendremos la impresión de estar enfrentándonos a un oponente humano! La magnífica IA posibilita una mayor sensación de

ESTO PASARÁ A LA HISTORIA

En 1991, los editores japoneses publicaron su primer juego de fútbol, *Konami Hyper Soccer*, para la NES (Nintendo Entertainment System). Desde entonces, un total de 21 juegos han visto o verán la luz en siete sistemas de videojuegos. La marca *International Superstar Soccer* (*ISS*) arrancó en 1995 en Europa, mientras que en las ediciones japonesas aparecía como *Perfect 11*, *Fighting 11* y *Winning 11*, siendo éste último el sello más reconocido.
Los últimos diez años han asistido a la creación del mejor juego de fútbol. Así que, Konami, ¡los que van a jugar te saludan!











realismo, gracias a unos jugadores que suelen leer las intenciones del contrario. De hecho, el variado número de estadísticas para cada jugador (por ejemplo, pase, disparo, equilibrio, etc.) puede reflejar la actitud del futbolista y la posición que ocupa sobre el terreno.

Un aspecto que se ha hecho más accesible al jugador es la posibilidad de realizar impresionantes voleas, tijeretas y chilenas mágicas y acrobáticos cabezazos. Si bien ya estaban presentes en los anteriores *ISS*, ahora la mayoría de jugadores (sin importar que sean menos hábiles que Muhammad Ali enhebrando una aguja) podrá efectuarlas con sólo tocar un botón. ¡Ni siquiera un encorsetado como Van Gaal podría negarnos el derecho a ejecutar tan bellas filigranas!

Asimismo, es una delicia visual ver, mientras pasamos, chutamos o bombeamos el pobre cuero por todo el campo las nuevas y mejoradas animaciones de los jugadores (con

LA MAGNÍFICA IA POSIBILITA UNA MAYOR SENSACIÓN DE REALISMO, GRACIAS A UNOS JUGADORES QUE SUELEN LEER LAS INTENCIONES DEL CONTRARIO

HE CREADO UN MONSTRUO

Una de las características clave de la serie *ISS* es la opción de editar jugadores. Gracias a la posibilidad de crear nuevos futbolistas (hasta un total de 22) de la nada o a partir de una forma existente, puedes recrearte a ti o tus amigos en formato digital. Hay abundantes estadísticas con las que jugar, la mayoría de las cuales debes modificar para que se ajusten a tu posición preferida.





Derecha: - ¡Eh calvorotas! Mira cómo te endoso el 5-0. - Este tipo me está poniendo *ISStérico*.

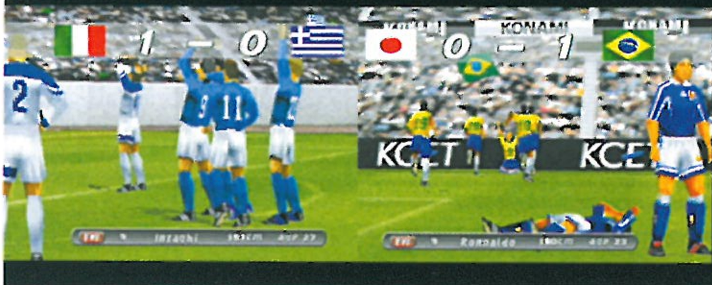
equipajes de verano e invierno. Es decir, con mangas cortas o largas ¿o acaso esperabas algo en plan: "Iván Campo nos presenta un bonito modelo de camiseta con bufanda de encaje para esos gélidos partidos de principios de año"?).

Mientras la popularidad de *FIFA* ha ido en declive (al menos, hasta la aparición del primer título para PS2) parece que *ISS* alza el vuelo. *ISS Pro Evolution 2* lo tiene todo para llegar, ver y vencer desde el mismo momento en que llegue a nuestro país (¡de una vez!): los gráficos, el sonido, las habilidades y la jugabilidad.



NOMBRES DE 'PELA'...

Uno de los pocos defectos de la serie *ISS* era la falta de una licencia oficial. Sin embargo los tiempos cambian, y ahora *ISS Pro Evolution 2* incluye los nombres oficiales de los jugadores. Lejos quedan los días de 'Hiero', 'Rahul' y 'Rivaldho', gracias a la licencia de la FIFPRO. Por desgracia, Konami no puede hacerse con la licencia sudamericana (EA Sports conserva la ansiada licencia de la FIFA), de modo que aquí siguen los 'Ronnaldo', 'R. Corlos' y Cía. ¡Aun así, la cuestión es que esta vez habrá que editar a mano menos nombres!



Abajo:
-Te he ganado.
-¡Bestia! ¡Para jugar a *Piedra, papel y tijera*, no se utilizan tijeras de verdad!









HOKUTO NO KEN

EL POLÍGONO DE LA ESTRELLA DEL NORTE

PLATAFORMA **PS ONE**
DESARROLLADOR **BANDAI**
EDITOR **BANDAI**
DISTRIBUIDOR **ESTOOO...**
LANZAMIENTO **A VER... ¿NUNCA?**

Este título va dedicado a los miles de fanáticos de la popular obra de Buronson y Tetsuo Hara, *El Puño de la Estrella del Norte*. Tanto el manga como la película de animación se publicaron hace ya unos cuantos años en nuestro país, y este juego es todo un homenaje a aquellos olvidados y maltratados *otakus-jugones*. Cabe recordar que ésta es la segunda aparición de Kenshiro y compañía en nuestra querida (y moribunda) gris. Aunque la primera parte no destacó demasiado debido a su sobriedad técnica, era todo un deleite para los aficionados de la serie porque contenía imágenes extraídas directamente del anime original, y contaba con una jugabilidad al más puro estilo *Road Avenger* o aquel *Time Gal* que salió para Mega CD.

Pues bien, éste *Hokuto no Ken*

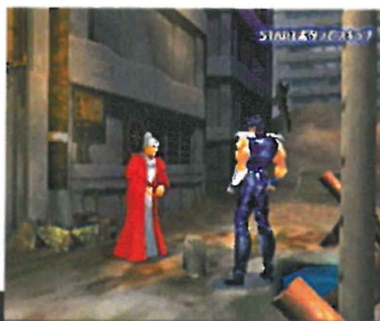
EL ARGUMENTO REPRESENTA FIELMENTE EL DESARROLLO DEL MANGA, REPRODUCIENDO TODAS LAS PELEAS TRANSCENDENTALES QUE SE PRODUCEN EN ÉL

¡PUÑOS DENTRO!

Jugablemente hablando, el aspecto más original de *Hokuto no Ken* es su interesante forma de acabar los combates. Si golpeamos a nuestros oponentes cuando empiezan a brillar con una tenue luz, la pantalla cambiará para ofrecernos una secuencia 3D, y en la cual aparecerán los movimientos a seguir para poder efectuar las técnicas especiales del puño de la estrella del norte. Toda una prueba de hablilidad y reflejos para la que dispondremos de un tiempo determinado dependiendo en la fase en la que nos encontremos, y que tendremos que realizar satisfactoriamente para acabar con enemigos normales (que nos llenarán parcialmente la barra de energía) o con jefes finales (para acabar el episodio en el que estemos).

















Derecha: Así quedó el Redactor jefe Holybear después de su opípara cena de Nochevieja.



mejora la esencia beat'em-up de su antecesor, y lo transporta a un correcto entorno 3D. Y ya que parece que nunca se va a distribuir en España, os aconsejamos que al menos os hagáis con la versión japonesa. Bueno, con la versión japonesa y con unos cuantos kilos de paciencia, ya que el 80% del juego son simplemente diálogos. Y no hay nada mejor que seguir la terapia de escuchar durante más de 5 ó 6 horas seguidas voces y más voces en perfecto japonés para alcanzar un grado de desesperación mental tal que llegue a neutralizar por completo nuestras neuronas.

ME PASO EL DÍA PETANDO

Sin duda, los que más disfrutarán con este *Hokuto no Ken* serán los simpatizantes del *gore* barato. Gracias a las técnicas especiales del protagonista Kenshiro podremos hacer estallar las cabezas de los adversarios en millones de píxeles con enrojecidas texturas que representan las gotas de sangre, a mas presión que cuando se abre una

GRACIAS A LAS TÉCNICAS ESPECIALES DEL PROTAGONISTA KENSHIRO PODREMOS HACER ESTALLAR LAS CABEZAS DE LOS ADVERSARIOS EN MILLONES DE PÍXELES CON ENROJECIDAS TEXTURAS

botella de sifón. Si toda esta violencia gratuita puede resultar *garrulamente* divertida para muchos, esto se multiplica por mil cuando vemos que los pocos polígonos que aparecen en pantalla toman ese sangriento color. Este beat´em-up de corte clásico (con reminiscencias de clásicos como *Final Fight*) muestra en todo momento un elevado de enemigos en pantalla gracias al digno motor 3D programado por Bandai (uno de los mejores que ha desarrollado esta compañía hasta la fecha junto con el del mítico *Tail Concerto*), algo deslucido a causa de la difuminadas imágenes en 2D que 'adornan' los fondos de los escenarios. Y es que aunque en general la parte gráfica del juego es correcta, cuenta con elementos como una resolución no demasiado alta (hay que ver el tamaño de los píxeles para creerlo) o personajes formados por pocos polígonos.

La gran cantidad de voces digitalizadas que aparecen a lo largo del juego saturan en tal cantidad la memoria del CD que parece que sólo haya quedado espacio para incluir —de manera literal— cuatro melodías con lo que, a pesar de ser las mismas composiciones que aparecen en la película de animación, conviertan al juego en una pesadilla auditiva.

FIEL AL MANGA

El argumento representa fielmente el desarrollo del manga, reproduciendo todas las peleas transcendentales que se producen en él. Controlaremos (durante la mayor parte del juego, que para eso cobra como protagonista) a Kenshiro repartiendo puñetazos a diestro y siniestro contra Yagi, Bat, Lynne, Shin, Heart, King, Jackal y, por supuesto, Rao, con el que tiene un memorable duelo. Estos interesantes desafíos transcurren a lo largo de ocho fases. Conforme vayamos derrotando a los jefes finales de cada capítulo, podremos pelear con ellos en un interesante modo versus incluido en el juego, que conserva varios aspectos de aquellas legendarias entregas basadas en el manga que salieron en su día para Nintendo, Super Nintendo, Game Boy, Master System y Mega Drive en Japón.

En definitiva, estamos ante una joya que ningún fan del manga debe perderse, y que debido a que presenta algunos aspectos por pulir (sobre todo a nivel gráfico, verdadero lastre del juego), *Hokuto no Ken* sólo satisfará a los amantes menos exigentes de los beat'em-ups



SPECIAL OPS: RANGER ELITE

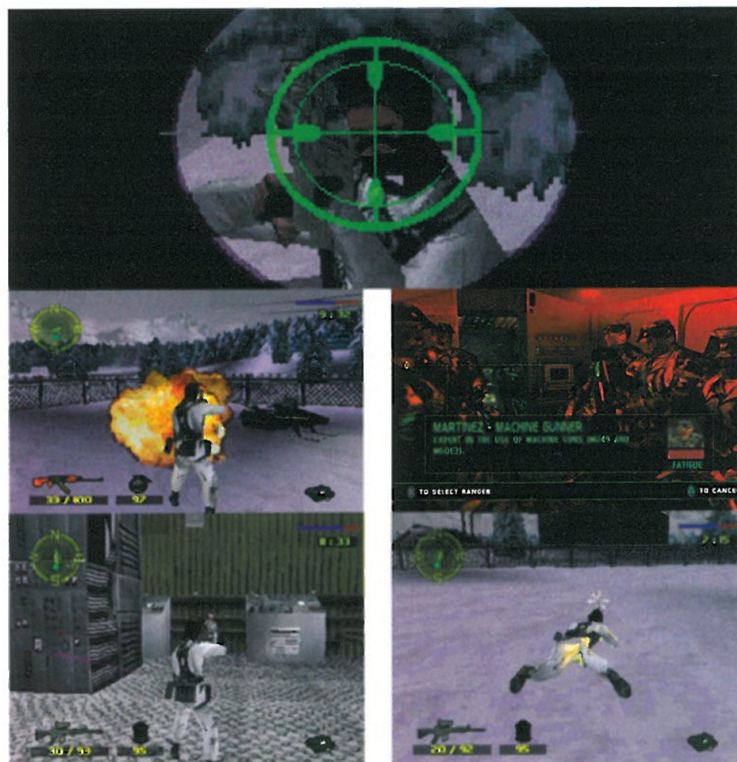
¿Y QUÉ ES LO QUE TIENE DE *SPECIAL*?

PLATAFORMA **PS ONE**
DESARROLLADOR **RUNECRAFT**
EDITOR **TAKE 2**
DISTRIBUIDOR **PROEIN**
LANZAMIENTO **EN BREVE**

En respuesta a la pregunta recién formulada, parece que no gran cosa. Esta secuela del flojillo *Special Ops: Stealth Patrol* llegará en breve a nuestro país (un tiempo récord, ya que no hace mucho que apareció su predecesor). Este hecho podría llevar a aquellos de talante cínico a la conclusión de que no es más que un refrito del primer juego hecho sin ganas (¿cínicos? ¿nosotros? anda, quita, quita...).

Al igual que antes, escogemos un equipo compuesto por dos comandos de un total de cinco. Cada uno de estos miembros es especialista en un campo específico, como el tiro furtivo o el combate cuerpo a cuerpo. Para tener éxito es vital conseguir un equilibrio entre sus habilidades. Seleccionado ya nuestro dúo, debemos equiparlos con armas y pertrechos de última tecnología.

En la mayoría de las misiones prima el sigilo, y por lo tanto si entramos en una instalación enemiga con la misma delicadeza con la que Pavarotti se sienta en su sofá (¿o deberíamos llamarlo alfombra?) lo más probable es que la cosa acabe con la prematura muerte de nuestro comando. De forma parecida a como ocurría en el primer juego, es posible alternar en cualquier momento entre los dos (mal animados) miembros del equipo, cosa que introduce un elemento de planificación estratégica en el asunto. A juzgar por lo que hemos visto las cosas no son muy prometedoras. De hecho, lo mejor que se puede decir es que es clavado a su antecesor (parece más un disco de misiones que un juego nuevo)... con lo cual el desastre puede empezar a adivinarse desde ya.



WORLD DESTRUCTION LEAGUE: WAR JETZ



LA DESTRUCCIÓN NO HA ACABADO TODAVÍA

PLATAFORMA **PS ONE**
DESARROLLADOR **3DO**
EDITOR **3DO**
DISTRIBUIDOR **VIRGIN**
LANZAMIENTO **POR DETERMINAR**

No contentos con haber perpetrado la interminable saga *Army Men*, 3DO ha decidido crear otra serie que lleva camino de suscitar las mismas sensaciones en todo aquél que tenga arrestos para ponerse a los mandos del Dual Shock. El nombre de esta nueva saga es *World Destruction League*, y su segundo representante tras el horrible *Thunder Tanks* será este *WarJetz*. En este caso en vez de ponernos a los mandos de tanques deberemos pilotar supuestos aviones a reacción, aunque de momento uno acabe por asociarlos más a los típicos avioncitos del noble arte de la papiroflexia. Con un programa de televisión como telón de fondo presentado por la misma protagonista de la primera parte y un acompañante que parece haberse escapado del psiquiátrico donde atendieron a Hannîbal el Caníbal, *WarJetz* nos ofrece siete modos de juegos calcados a los de la primera entrega (consistentes en destruir enemigos, destruir enemigos y destruir enemigos) aunque se ha tenido la delicadeza de añadir nuevas misiones como proteger convoyes, seguir un recorrido determinado o recoger dinero contante y volante. Y respecto al apartado técnico, no queremos pecar de profetas pero intuimos que este juego batirá todos los récords de niebla, ralentizaciones, cámaras beodas y chusquedad de los entornos tridimensionales habidos y por haber. Detrás nuestro se amontonan muchas mediocridades que hemos tenido que soportar a la compañía norteamericana. Por ello, y después de ver el nuevo WDL, sólo cabe preguntarse: ¿hasta cuándo va a durar esto, 3DO?

VANISHING POINT

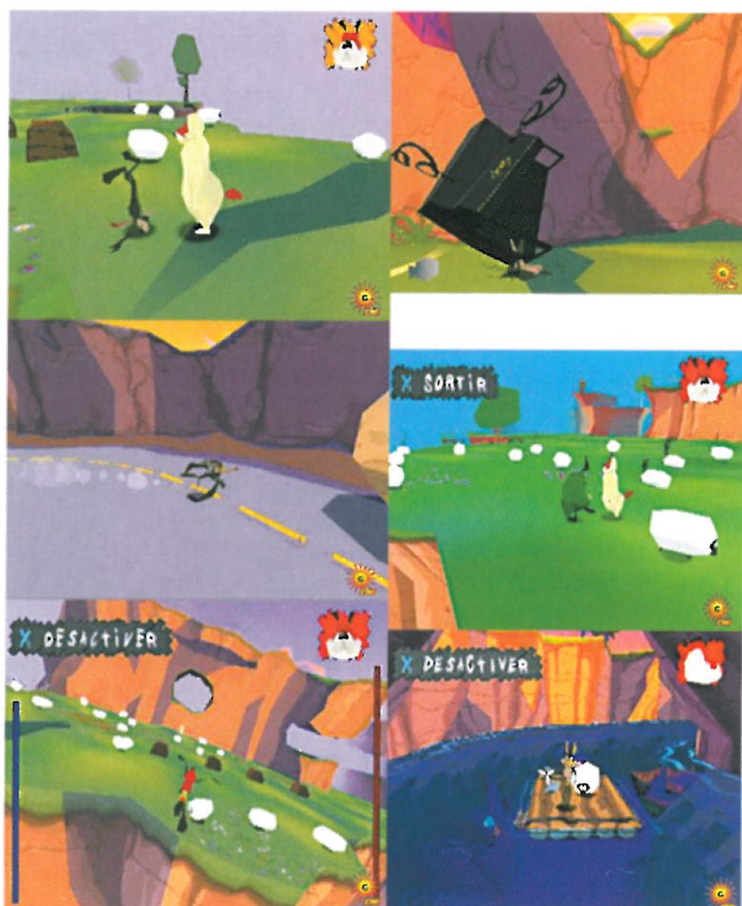
DECÍAMOS AYER...

PLATAFORMA **PS ONE**
DESARROLLADOR **ACCLAIM**
EDITOR **ACCLAIM**
DISTRIBUIDOR **ACCLAIM**
LANZAMIENTO **MARZO**

Hace un par de números hicimos un extenso reportaje en el que os relatábamos lo prometedor que era el juego de carreras *Vanishing Point* tras ver una primera versión jugable del título. Tras recibir una segunda versión de previa, no podemos hacer más que reiterar las excelencias que en su momento proclamamos acerca de este simulador de conducción: a nivel técnico roza la perfección y, ahora que las competiciones están más trabajadas, podemos adelantar que el juego engancha como el que más. Desde luego, hay que reconocer que, al principio, el título de Acclaim puede descolocar debido a su sistema de clasificaciones en las carreras, basado en puntos de control de tiempo (a lo *Colin McRae*) en vez de tener en cuenta los coches que vamos adelantando en los circuitos, pero os aseguramos que este adictivo sistema de juego tiene más peligro que un chuletón de ternera. Tampoco se queda atrás el magnífico subjuego de retos –llamado modo Stunt– en el que se nos obliga a realizar complicados trazados en tiempos récord sin pisar las zonas prohibidas de la pista: con él os olvidaréis hasta de respirar (muy útil cuando el redactor jefe Holybear trae sus 'económicos' cigarrillos Celtas de Andorra). Quizá el único defecto que le vemos es que los primeros vehículos a los que se tiene acceso en el juego responden menos el ministro de exteriores cuando le preguntan por el submarino atómico de Gibraltar. Por suerte, con paciencia uno se puede hacer con auténticos torpedos de la carretera que, sin duda, os mostraremos en cada vez más cercana crítica...







SHEEP, DOG 'N' WOLF

¡QUE VIENE EL PERRO!

PLATAFORMA **PS ONE**
DESARROLLADOR **INFOGRAMES**
EDITOR **INFOGRAMES**
DISTRIBUIDOR **INFOGRAMES**
LANZAMIENTO **EN BREVE**

Sam el perro pastor no sabe de ninguna tarea más satisfactoria que la de cuidar de sus ovejitas todo el día, protegiéndolas de cualquier daño. Ralph el lobo, en cambio, alberga un deseo mucho más siniestro hacia esos indefensos animalillos y... un momento, esto os suena, ¿verdad? ¡Seguro que alguna vez habéis visto los dibujos de la Warner! Seguramente, también recordaréis que el lobo no era otro que el famoso Coyote haciendo horas extras para poder comer (desde luego, si tenía que basar su cena en exquisiteces como Correcaminos al pil-pil, Correcaminos Gratinado o Revoltillo de Correcaminos, mal dadas le iban al cánido). En el juego, que Infogrames insiste en denominar algo así como el primer 'afana'em-up', el Pato Lucas tiene un sueño en el que el villano Ralph (nombre científico, *Canus Lupus,* nombre para los amigos, el coyote ése de los dibujos) debe robar un total de 18 borregos de los 16 niveles de Dibulandia. Sam, ese perro lanudo de gran flequillo pelirrojo y modos engañosamente lerdos hará todo lo posible para impedir que eso suceda, ya que, como todos sabemos, le tiene mucho apego a su rebaño. Esto da pie a una mezcla en plan dibujos animados de estrambóticas tareas, a cuál más peligrosa y divertida, para Ralph (a quien debemos controlar), en un juego de plataformas con resolución de problemas destinado a los más pequeños. Y, lo más destacable, con una mecánica que se distancia de las de las clásicas adaptaciones para videojuegos de las series de dibujos animados (léase plataformas sosete o carreras de karts). Esperamos con curiosidad este simpático título.



THE BOUNCER

MATONES QUE NO MATAN

¡ESTO PROMETE!
PLATAFORMA **PS2**
DESARROLLADOR **SQUARE**
EDITOR **SQUARE EUROPE**
DISTRIBUIDOR **¿LO HABRÁ?**
LANZAMIENTO **PRONTO... ESPERAMOS**

Hace dos años, una demo preliminar de *The Bouncer* acaparó todo el protagonismo en la ceremonia de presentación de la PS2. En ella se mostraba al personaje Echidna, con su pelo crepado marca de la casa, sacudiendo a base de bien a diversos personajes con todo lo que tuviera a mano. Incluso la espléndida demo de Namco de su *Tekken Tag* quedó relegada al puro chismorreo ante el aluvión de alabanzas hacia *The Bouncer*. Después de eso, el silencio.

Pues bien, Square Soft ya ha publicado *The Bouncer* en Japón. Los gráficos siguen estando tan maravillosamente renderizados y definidos como podíamos esperar. De hecho, el diseñador de personajes Tetsuya Nomura ya había ideado a los héroes de *Final Fantasy VII* y *VII*, así como a los de *Parasite Eve*. Además, los artistas punteros de Dreamfactory, responsables del diseño del universo de *Final Fantasy VIII*, también echaron una mano en la



El gamberro que lanza *sipis* desde los tejados es uno de los enemigos más temibles del juego.

creación del arte de fondo. El resultado final es uno de los juegos más agraciados a nivel gráfico que ha honrado nunca a la PS2. Los personajes se mueven y pelean con una animación más suave que el careto de Sara Montiel (la del museo de cera, claro está), retorciéndose como si tal cosa en una sinfonía de saltarinas patadas de kung-fu. El mundo de *The Bouncer* al completo está renderizado con gran belleza, y sin presentar un solo parpadeo o canto dentado en los polígonos.

GOLPES A DIESTRO

Los gráficos necesitan ser así de reales porque *The Bouncer* es el primer representante de lo que Square define como 'Story Game'. Se ha dedicado una asombrosa cantidad de tiempo a construir esa historia, creando la atmósfera de pavor que sirve de pretexto para que los héroes puedan machacar unas cuantas cabezas. Cada bloque de lucha está entremezclado con una secuencia de vídeo que entra con elegancia, aunque también con cierta lentitud.

La acción se reduce en esencia a un sencillo beat'em-up con scroll en la línea del vetusto *Fighting Force*, con una trama de usar y tirar, cómo no, en la que los tres héroes, Sion, Volt y Kou, van al rescate de la novia de turno, Dominique (chicas que leéis







esto, no os liéis nunca con un personaje de videojuego porque los pelos en la ducha y la tapa del lavabo levantada será el menor de vuestros problemas).

Sin embargo, mientras que los viejos juegos de tundas daban libertad al jugador para deambular por ahí y usar cualquier objeto que encontrara a mano (caños, pistolas, cubos de basura, tamagotchis abandonados), *The Bouncer* no permite nada de eso. Aquí las luchas se basan en un sistema de combos (cuanto mayor sea la fuerza con que se pulsan los botones, más variación habrá) que crea unas peleas que dan la impresión de ser asaltos suavizados de *Tekken Tag*.

Lo que hace ganar unos cuantos enteros al juego es el nuevo sistema de Puntos Bouncer (BP) que permite a los jugadores distribuir los BP ganados entre los indicadores de resistencia, defensa o potencia de los personajes y mejorar así a sus héroes en el transcurso de la partida. Con dichos puntos podremos asimismo comprar movimientos especiales, y todo ello aumenta la gracia de volver a jugar.

Y GOLPES A SINIESTRO

Este sistema BP también es responsable de la segunda de las virtudes de este prometedor título: los modos multijugador, que funcionan como una versión diluida del

LA ACCIÓN SE REDUCE EN ESENCIA A UN SENCILLO BEAT'EM-UP CON SCROLL EN LA LÍNEA DEL VETUSTO FIGHTING FORCE



¡Suéltame hombre! Cuando dije que odiaba el rubio, me venía a referir a que fumo Ducados.









¡DAME EL PODER!

Como la mayoría de beat'em-ups con scroll lateral, *The Bouncer* incorpora un movimiento especial único para Kou, Sion y Volt. Estos movimientos se llaman Trinity Attacks y se activan pulsando el botón de burla después de que otro jugador (o jugador de la CPU) se cachondee del rival. Hecho esto, los tres personajes se acoplarán en un combo en equipo con el que barrerán a todos los enemigos en pantalla. Aunque se pueden poner objeciones al detalle de los gráficos durante estas maniobras (las chaquetas de los guardias siempre serán verdes, aun cuando la del atacado fuera roja) el efecto no deja de ser similar al de los ataques mágicos a toda pantalla de la saga *Final Fantasy*.











TRES ERAN TRES

Según qué luchador seleccionemos obtendremos diferentes rutas y sorpresas a lo largo del juego.
Cada uno de los tres héroes de *The Bouncer* tiene una ruta distinta en el modo Historia. Jugando tres veces al juego (sólo tardaremos menos de una hora en completarlo) experimentaremos la misma aventura pero desde diferentes perspectivas. No es que sea un elemento que mejore la jugabilidad, pero la dirección y los impecables gráficos hacen que valga la pena. Además, la ruta que sigamos en el juego dependerá de qué personajes viven o mueren y qué escenarios y luchadores de *bonus* estén desbloqueados en los modos multijugador.



EL NUEVO SISTEMA DE PUNTOS BOUNCER PERMITE A LOS JUGADORES DISTRIBUIR LOS BP GANADOS ENTRE LOS INDICADORES DE RESISTENCIA, DEFENSA O POTENCIA DE LOS PERSONAJES



PowerStone de Capcom para Dreamcast. Cuatro jugadores salen al escenario dispuestos a resolver a lo bruto quién es el mejor. Una vez completado el juego, se accede a nuevos personajes y arenas de combate. Si lo completamos con los dos nuevos personajes —cada uno sigue una ruta distinta— desbloquearemos nuevos entornos para la lucha. Esto también hace que valga la pena pasarse el juego en el modo Historia. Estas partidas multijugador son divertidas y animadas, y, gracias a ellas, volver a jugar al modo Historia es una necesidad, si es que lo que pretendemos conseguir el personaje más fuerte posible.

La suma de las entretenidas partidas multijugador y el sistema de puntos BP ha contribuido en cierta medida a llevar a rastras al beat'em-up con scroll al nuevo milenio. Un género que, esperemos, con la aparición de *The Bouncer* vuelva a prodigarse en el panorama videojueguil de hoy en día.













SHADOW OF MEMORIES

REGRESO AL FUTURO

¡ESTO PROMETE!
PLATAFORMA **PS2**
DESARROLLADOR **KONAMI**
EDITOR **KONAMI**
DISTRIBUIDOR **KONAMI**
LANZAMIENTO **PRIMAVERA**

Los viajes en el tiempo no son algo que se haya explorado detalladamente en el terreno de los videojuegos. Y sin embargo, viendo las innovaciones en cuanto a jugabilidad que muestra este inminente lanzamiento de Konami, cuesta explicarse por qué nadie había ahondado antes en el concepto.

La última genialidad de Konami, *Shadow of Memories*, integra a la perfección elementos de *survival horror*, RPG y aventura, y el resultado final es una experiencia de lo más singular. La trama es más bien complicada: asumiremos el rol de Eike Kusch, a quien, al empezar el juego, un sibilino asesino apuñala en la espalda. Tras despertar y encontrarse en una misteriosa dimensión desconocida, un misterioso ser llamado Homunculus informa a Eike de que, si así lo quiere,

CONFORME AVANZA EL JUEGO, RETROCEDEREMOS MÁS Y MÁS EN EL TIEMPO Y SE VA HACIENDO PATENTE QUE LAS ACCIONES DE NUESTROS ANCESTROS HAN PROVOCADO EL TRÁGICO SINO DE EIKE

¿ENCANTADO DE CONOCERME?

Debido a unas extrañas leyes relativas al continuo espacio-tiempo, Eike no puede permitir que lo vea su alter ego de otra zona temporal. Pero claro, a causa de la naturaleza de nuestra tarea, la posibilidad de que esto ocurra se vuelve cada vez más frecuente. Por lo tanto, deberemos buscar modos de ocultar nuestro aspecto. ¿Ayudaría quizá un disfraz?



puede viajar atrás en el tiempo y tratar de impedir su propio asesinato. Sin nada que perder, nuestro protagonista accede y se ve intentando evitar el influjo de los eventos que condujeron a su prematura muerte.

¡TIEMPO MUERTO!

Nuestra misión da comienzo en la actualidad, explorando calles y edificios totalmente 3D minuciosamente detallados que componen un tranquilo y tradicional pueblo alemán. Comunicarnos con los lugareños será vital par obtener unas crípticas pistas sobre lo que se supone que debemos hacer.

A nivel estructural, el juego se parece a *Silent Hill*, de la propia Konami, cosa nada extraña habida cuenta de que en *SOM* han trabajado

A NIVEL ESTRUCTURAL, EL JUEGO SE PARECE A SILENT HILL AUNQUE HACE MUCHO MÁS HINCAPIÉ EN LA RESOLUCIÓN DE PUZZLES



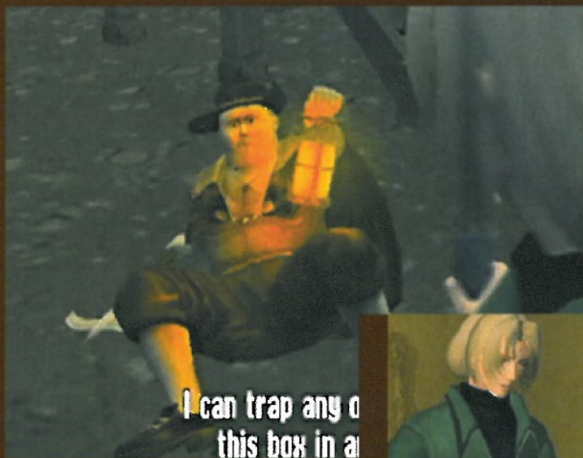
BAR-BARIDAD MISTERIOSA

En un momento del juego, tras regresar al presente descubrimos la cantina local en llamas, con el sollozante propietario ahí fuera y todo. Si volvemos al pasado reciente podemos llegar a la tasca antes de que empiece el fuego. Aquí podéis ver a un misterioso personaje que parece provocar el incendio a propósito. Pero ¿por qué iba a querer alguien reducir a cenizas la taberna local? ¡Aaaaaaah...!

ESTAMOS PARA AYUDARLE

Últimamente los móviles no tienen muy buena prensa, pero en *Shadow Of Memories* este ubicuo aparato no sólo no nos fríe el cerebro, sino que salva vidas. Tras llamar la atención no deseada de unos palurdos medievales, nos las componemos para meterles en el cuerpo el temor de Dios haciendo sonar el teléfono. Eso sí, no podemos seleccionar una melodía de llamada personalizada (con canciones de Tamara o ultrajantes remixes de Mozart)... gracias a Dios.







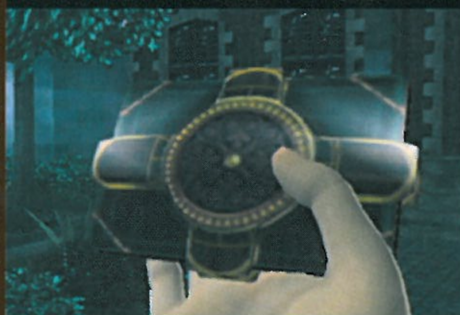




"Pardiez Patxi, ya sé que te dije que tu novia tenía una mirada algo turbia, pero no hacía falta que le echaras lejía en los ojos..."

EL TIEMPO EN TUS MANOS

La capacidad de Eike de viajar en el tiempo es posible gracias a un extraño artilugio conocido como digipad. Lo recibiremos al principio del juego, y en ciertos momentos se pondrá a brillar, lo cual significa que podemos entrar en otro túnel temporal. Por desgracia, sólo podemos usar el digipad un número determinado de veces. No obstante, unos misteriosos orbes verdes que hay desperdigados por ahí nos permitirán recargar el cacharrito.











Derecha: - ¡Qué mala suerte! ¡Se me ha caído el bolígrafo otra vez, señorita!
- O te estás quieto o te vas a clase de un profesor masculino.





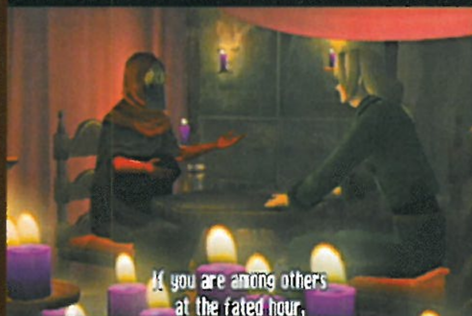
varios miembros del equipo de desarrollo de aquel título. Sin embargo, este juego hace mucho más hincapié en la resolución de puzzles, algo que confirma la manifiesta carencia de armamento a nuestra disposición. El auténtico *quid* de la jugabilidad de *SOM* se centra en los viajes a través del tiempo, los cuales se llevan a cabo mediante un útil dispositivo llamado 'Digipad'. Éste permite volver a una zona temporal anterior, donde nuestras acciones afectarán a los hechos del futuro. Por ejemplo, el primer puzzle que encontramos requiere reunir a una multitud en la plaza del pueblo para ahuyentar a un asesino que de otro modo nos apuñalaría sin testigos.

Conforme avanza el juego, retrocederemos más y más en el tiempo y se va haciendo patente que las acciones de nuestros ancestros han provocado el trágico sino de Eike. Por consiguiente, si manipulamos a la gente y los objetos que encontramos en el pasado es posible alterar el destino futuro. Todo esto puede parecer algo confuso, pero los excelentes puzzles han sido diseñados de una forma que estimula y premia el pensamiento lateral (y no nos referimos a copiar al de al lado, que eso aquí es más bien difícil: como no le pidas al gato que te chive...).

Aunque el juego contiene una cantidad enorme de secuencias de vídeo, el hecho de poder saltárnoslas y, sobre todo, la magnífica trama evita que se hagan demasiado pesadas. Baste decir que cuando el juego llegue a estos lares debería resultar uno de los títulos más inteligentes, innovadores y divertidos que hayamos visto en muchos años. ¿Estamos ante el primer 'monstruo' para PS2? Tal vez.

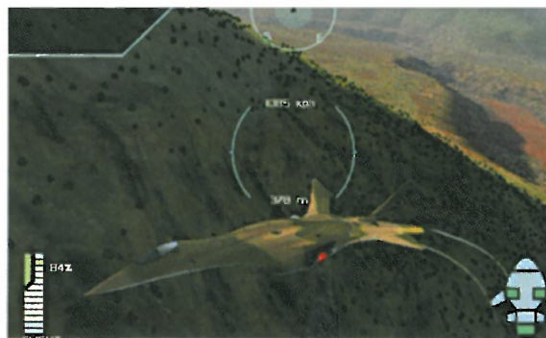
ENSÉÑAME ESA MANITA, RESALAO...

Hacia el principio del juego, Eike se topa con una misteriosa pitonisa que le brinda unas crípticas pistas sobre cómo puede eludir su desagradable sino. Aunque los desvaríos de esta imitadora barata de Aramís Fuster (¿o es al revés?) puedan parecer un galimatías sin sentido, en sus indicaciones suele estar la clave para resolver los puzzles a los que nos enfrentamos. Hay que tener los oídos bien abiertos.













DROPSHIP

¿CONDUCES O TE CONDUCEN?

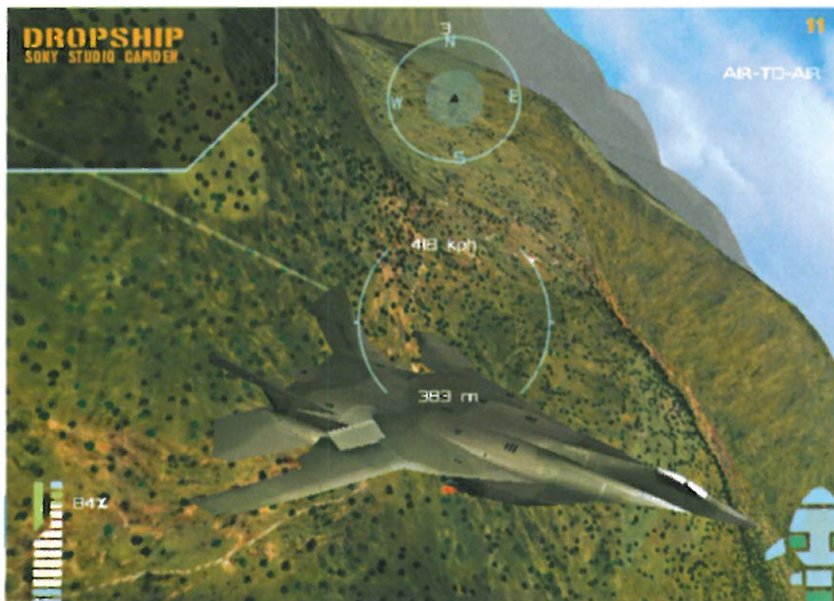
PLATAFORMA **PS2**
DESARROLLADOR **CAMDEN STUDIO**
EDITOR **SONY**
DISTRIBUIDOR **SONY**
LANZAMIENTO **POR DETERMINAR**

Un hermoso planeta con diversidad de flora y fauna. Bocanadas de nubes blancas enmarcan el cielo, mientras debajo los rayos del sol matutino se esparcen por encima del agua ondeante. Es un encanto de paisaje. Qué lástima tener que volarlo todo por los aires con una serie de diversos explosivos y armas a cuál más imaginativa. Bueno, pues eso es *Droship*. Un juego donde la belleza de la naturaleza queda relegada a un segundo plano en favor de la excitación de conducir un ataque aerotransportado contra la columna de blindados del enemigo.

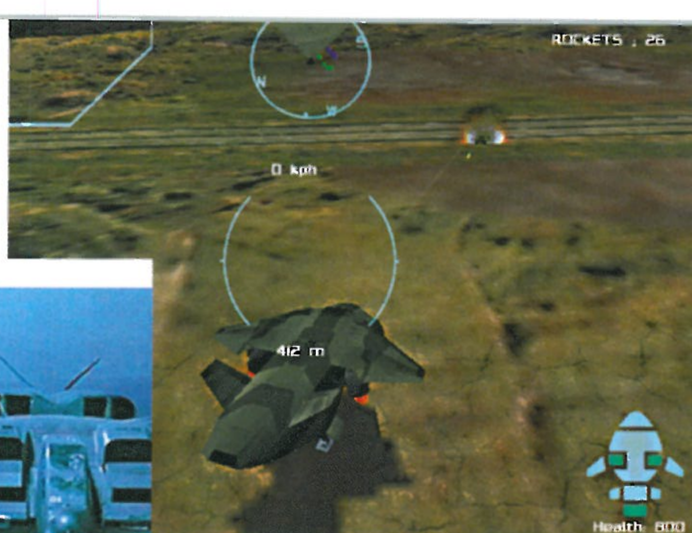
TRANSPORTES ESPACIALES

La premisa es simple. Adoptaremos el papel de un piloto de la nave de transporte de blindados a la que hace referencia el título durante una guerra de alta tecnología. Mientras que toda la gloria del combate espacial se la llevan los granjeros que pueden eliminar estaciones de batalla cien por cien operativas gracias al impacto de chiripa de un torpedo de protones, nuestro trabajo es encargarnos de la cara más fea de la guerra, esto es, los asaltos planetarios. Al principio nuestra labor es puramente defensiva, ya que deberemos rechazar los ataques de un enemigo que no se toma muy bien eso de que aterricemos en la puerta de su casa.

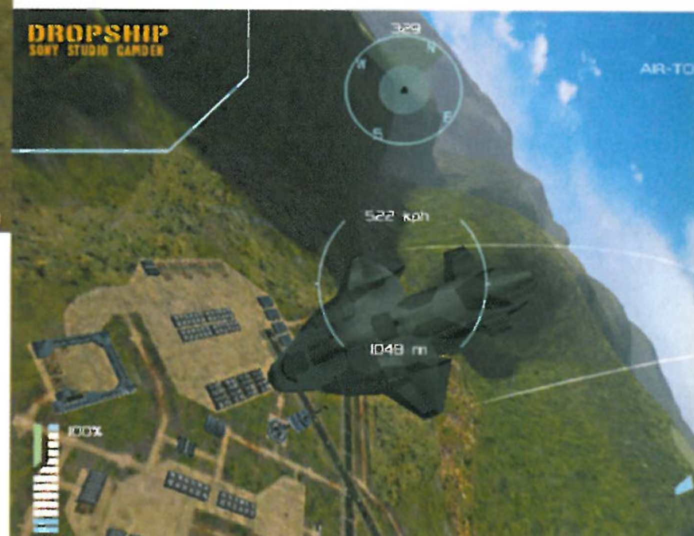
LA RADIO NOS IRÁ PONIENDO AL CORRIENTE DEL DESARROLLO DE LA CAMPAÑA, PERMITIRÁ ESTABLECER COMUNICACIÓN CON LAS TROPAS Y OÍR QUÉ SE PROPONE EL ENEMIGO



Pero conforme se recrudece la guerra, se intensifica también nuestro papel. Menos mal que nuestra nave no es ninguna perita en dulce para el adversario. No, pilotaremos un







Este juego demuestra que los polígonos pueden crear grandes volúmenes curvilíneos sin necesidad de que esten pegados al pecho de una arqueóloga con coleta...



helicóptero de combate blindado de extrema agilidad y con la capacidad de quedarse suspendido que puede plantar cara al enemigo en todas sus variedades. *Dropship* permitirá recorrer un área de dimensiones descomunales con una visibilidad que llega hasta el punto de fuga. Podemos arrimarnos a una zanja rocosa, destruir un puente antes de que los tanques enemigos tengan oportunidad de cruzarlo y ascender luego a tres kilómetros de altura para efectuar un reconocimiento a vista de pájaro. Y mientras todo eso ocurre, la radio nos irá poniendo al corriente del desarrollo de la campaña, permitirá establecer comunicación con las tropas, oír qué se propone el enemigo e incluso escuchar viejas cintas del Fary (bueno, esto último no, pero está claro que nadie nos impide poner una en tu estéreo para darle más ambientillo al asunto).

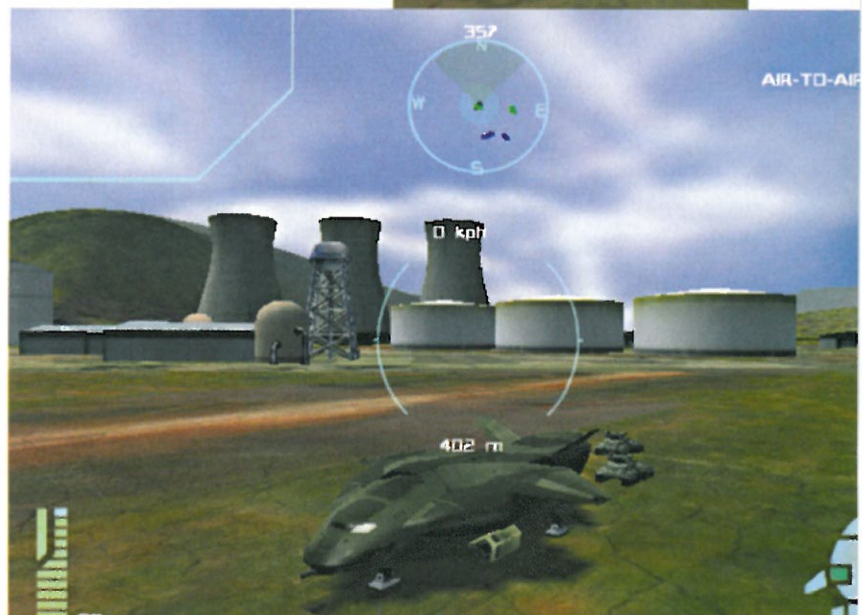
Aunque para jugar a *Dropship* tendremos que ser rápidos con el gatillo, no todo es muerte desde el cielo y grandes explosiones. Hay que pensar con cuidado el lugar exacto en el que deberíamos efectuar la descarga de tropas. Si situamos las unidades demasiado alejadas entre sí, será difícil proporcionar la cobertura aérea adecuada.

PARA JUGAR A DROPSHIP TENDREMOS QUE SER RÁPIDOS CON EL GATILLO Y PENSAR CON CUIDADO EL LUGAR EXACTO EN EL QUE DEBERÍAMOS EFECTUAR LA DESCARGA DE TROPAS

En estos momentos tiene un motor de juego totalmente funcional que puede producir un paisaje de unos 1.600 kilómetros cuadrados sin la menor intención de ahorrarse un *frame*. No hay niebla que ayude a quitarle presión al procesador y no podremos ver el bosque por culpa de los 250.000 árboles en pantalla. Todo eso por el mismo precio cuando aún queda todo un año de desarrollo y perfeccionamiento. Con tanto tiempo por delante para fusionar lo que ya de por sí es una sólida idea con esa rutina gráfica que puede llevar el hardware al límite, intuimos que en Camden Studios se está gestando algo muy especial.











SEVEN BLADES

CARTUCHOS DE FOGUEO Y ESPADAS DE PLÁSTICO

PLATAFORMA **PS2**
DESARROLLADOR **KONAMI**
EDITOR **KONAMI**
DISTRIBUIDOR **KONAMI**
LANZAMIENTO **PRIMAVERA**

Bueno, van pasando los meses y la PS2 no cesa de dejar perplejos no sólo a los usuarios finales y los, ejem, curtidos y sagaces miembros de la prensa especializada como nosotros (nuestras abuelas bien, gracias), sino también, está claro, a un desarrollador tras otro.

A primera vista, contemplar el aspecto gráfico de *Seven Blades* es como observar a Carlos Sainz metiendo tres Kg. de harina, dos botellas de cola y una rana atiborrada de metano en el depósito de su coche y rascándose luego la cabeza todo consternado cuando el invento no chuta (ni hace ¡pum!, para el caso). Los elementos gráficos del juego son una combinación igual de explosiva de atuendos del Japón feudal, una rocambolesca tecnología de meticuloso engrase, una pantalla en alta resolución y, cómo no, destellos ocasionales de las prendas íntimas de la heroína. Todo está renderizado con el suficiente nivel de detalle, según los cánones más actuales, como para hacerte exclamar "¡Ooooh!". Pero, desgraciadamente, esta ilusión de esplendor se esfuma del todo, por desgracia, a la que empezamos a movernos. Las texturas del suelo se comban y flotan; el movimiento de avance parece reducir a la mitad la resolución, ocasionando pixelaciones a media distancia; las temidas aristas dentadas saltan a la vista por doquier; y si nos ponemos quisquillosos, cuando la cámara se acerca

LOS ELEMENTOS GRÁFICOS DEL JUEGO INCLUYEN ATUENDOS DEL JAPÓN FEUDAL Y, CÓMO NO, DESTELLOS OCASIONALES DE LAS PRENDAS ÍNTIMAS DE LA HEROÍNA

¡HAAALAAA!

En una escena memorable, Oyuri recorre la calle central de un pueblo a lo largo de la cual se alinean unos francotiradores. Si tú y tu blanco de ese momento disparáis a la vez, vuestras balas chocarán en el aire... ¡toma puntazo! Más adelante, la misma Oyuri se pondrá a hacer de francotiradora, aunque a larga distancia, mientras Jigoku lucha contra dos peligrosos enemigos con escaso éxito.











"Cuando me dijeron que en el juego protagonizaría 'escenas picantes' pensé que lo haría con una chica, y desde luego no con un pimiento morrón..."









PERSONAJES EN CONFLICTO

Los dos protagonistas del juego no podrían ser más distintos. Oyuri, el personaje más divertido de llevar con diferencia, es una maestra de la pólvora, y nada le gusta más que volar a los enemigos espadachines con su cañón rotatorio. Jigoku, más tradicional, confía en sus fieles hojas de acero para mantener al enemigo a raya. Un tío valiente. Pardillo, pero valiente.
Elígela a ella y te encontrarás en una versión subdesarrollada y superpoblada del *Zombie Revenge* de Sega (sólo que sin puñetazos), mientras que con Jigoku vivirás una experiencia misteriosamente parecida a *Sword Of The Berserk: Gut's Rage*, también de Dreamcast. Mmm...



demasiado a las estrellas virtuales del juego las 'junturas' entre polígonos son bien visibles.

EN BUSCA DEL HONOR

Aun así, esperamos que la acción que se puede encontrar en caso de obviar tan controvertidos defectos sea capaz, para cuando el juego salga oficialmente en nuestro país, de justificar la perseverancia de los jugadores con combates profundos y variados contra grandes grupos de enemigos. Además, el diseño del mundo de *Seven Blades* es siempre impecable, algo que alcanza su máxima expresión en las escenas relevantes del juego. Por lo que hemos visto hasta ahora, está claro que la PS2 cuenta con grandes promesas futuras como *Metal Gear 2* o *GT3* y que *Seven Blades*, a menos que ocurra algo milagroso, no estará a la altura de ellos al menos a nivel técnico. Sólo esperamos que sea lo suficientemente atractivo a nivel jugable como para no tener que hacer este tipo de odiosas comparaciones.

EL DISEÑO DEL MUNDO DE SEVEN BLADES ES SIEMPRE IMPECABLE, ALGO QUE ALCANZA SU MÁXIMA EXPRESIÓN EN LAS ESCENAS RELEVANTES DEL JUEGO
















COMMANDOS 2

EL PUENTE SOBRE EL RÍO PLAY (2)

¡ESTO PROMETE!
PLATAFORMA **PS2**
DESARROLLADOR **PYRO STUDIOS**
EDITOR **EIDOS**
DISTRIBUIDOR **PROEIN**
LANZAMIENTO **PRIMAVERA**

¿Quién iba a pensar que, desde aquellos tiempos en que empresas como Dinamic, Topo u Ópera estaban en pleno apogeo, una compañía española revolucionaría el panorama internacional de videojuegos. Éste fue el caso de Pyro y su célebre *Commandos*, un excelente juego de táctica estratégica que lamentablemente sólo los usuarios de PC pudieron disfrutar. Pero ese previlegio se les ha acabado a los aporreateclados, ya que Eidos prepara la inminente aparición de su segunda parte para los 128 bits de Sony.

LOS NUEVE DEL PATÍBULO

Para aquellos a los que *Commandos* les suene más bien a duelo interpretativo entre Schwarzenegger y una ametralladora, decirles que el juego nos proponía dirigir un grupo de especialistas con capacidades distintas en plena Segunda Guerra Mundial, que tenían que hacer uso de sus dotes de estrategia y sigilo para llevar a cabo dramáticas (¡y difíciles!) misiones. *Commandos 2* retoma este concepcto y lo potencia hasta límites insospechados. Volveremos a encontrarnos con los seis protagonistas anteriores: el boina verde, un hombre a unos músculos pegado con un preocupante gusto por los afeitados a cuchillo a la altura del cuello; el marine, un apasionado de la navegación en toda clase de líquidos (incluido el whisky); el espía, antepasado directo de Mortadelo; el zapador, ideal para manejar cualquier arma que pase del calibre 700; el francotirador, un hombre con 'mucho ojo' para los disparos y el conductor (¿realmente quieres que te describamos su función en el juego?). A ellos se le sumarán una atractiva espía provista de peligrosas armas de mujer, un útil ratero y Whisky, un perro que, gracias a un silbato, se convertirá en el mensajero ideal (¿quién va a sospechar de un inocente pit-bull, aunque en lugar de un periódico lleve en la boca un puñado de bonitas granadas listas para la entrega a uno de nuestros comandos?).

AHORA PODREMOS UTILIZAR EN NUESTRO FAVOR ALGUNAS TROPAS ALIADAS DESPERDIGADAS POR LOS ESCENARIOS, ASÍ COMO UNA GRAN VARIEDAD DE VEHÍCULOS



"Me dijeron que con el nuevo sistema de Inteligencia Artificial los enemigos tendrían memoria de elefante, pero esto es ridículo..."

Además de estos personajes, ahora podremos utilizar en nuestro favor algunas tropas aliadas desperdigadas por los escenarios, así como una gran variedad de vehículos recreados (como la mayoría de los escenarios) de manera soberbia, gracias a los soberbios modelos en 3D creados para el juego (su predecesor estaba creado en dos dimensiones). La incorporación de la tercera dimensión nos permitirá disfrutar de algo muy de agradecer en un juego en perspectiva isométrica como es la posibilidad de rotar la cámara 90º en exteriores, y cuanto queramos en interiores.

Definitivamente, y gracias a los 128 bits de Sony, por fin podremos disfrutar de la versión de una calidad enorme de un juego que parecía exclusivamente dedicado al público 'pecero' (la única gran diferencia entre PC y PS2 es la interfaz de juego, ideada para un mando en lugar de para un ratón), que hará las delicias de los grandes olvidados en el mundo de las consolas: los apasionados de la estrategia.

MDK 2 ARMAGEDDON

MEJORANDO LO PASADO

PLATAFORMA **PS2**
DESARROLLADOR **BIOWARE**
EDITOR **INTERPLAY**
DISTRIBUIDOR **VIRGIN**
LANZAMIENTO **POR DETERMINAR**

Hace ya unos añitos vimos cómo un original y extraño juego de Shiny Entertainment (los creadores del popular *Earthworm Jim*) irrumpió en el terreno de los *shooters* de PlayStation. Sus señas de identidad eran un sentido del humor desternillante, una factura técnica irreprochable y una surrealista ambientación audiovisual que encandiló a los fanáticos de la compañía y, por desgracia, dejó indiferentes a muchos otros. El año pasado apareció *MDK 2* para PC y Dreamcast, corriendo la programación a cargo de Bioware, que ciertamente hizo buen uso de los logros conseguidos por Shiny en el juego original.

Ahora PlayStation 2 tiene el honor de recibir la segunda parte de este título, aunque en esta ocasión *MDK 2* lleva la coletilla de *Armageddon* porque ha sido convenientemente remozado. Al parecer, el clamor popular de cientos de usuarios de PC y Dreamcast que, desbordados por la dificultad del título estuvieron a punto de hacer *puenting* sin cuerda para poner fin a su desgraciada existencia, ha hechor reflexionar los programadores y han tomado la brillante decisión de poner varios niveles de dificultad en el juego.

MDK 2 ARMAGEDDON ES UN BIZARRO JUEGO DE DISPAROS EN TERCERA PERSONA QUE EN EL QUE DEBEREMOS PARAR LA INVASIÓN DE PEDESTRES HORDAS ALIENÍGENAS

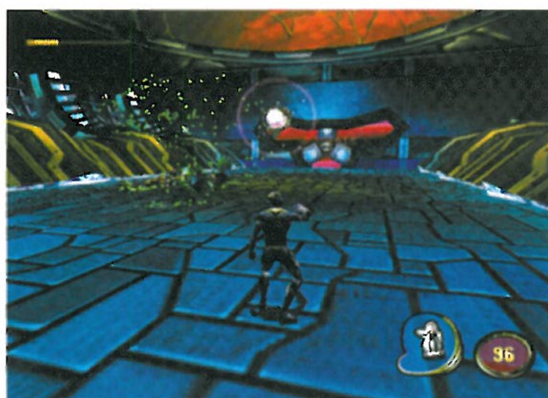
Por lo demás, *MDK 2 Armageddon* continúa siendo un bizarro juego de disparos en tercera persona que en el que deberemos detener la invasión de pedestres hordas alienígenas utilizando las fuerzas conjuntas de Kurt Ectic (un héroe de traje ceñido a lo Batman y casco francotirador), el excéntrico Doctor Fluke Hawkins (no sabemos seguro si está loco, pero no pongáis sus huesos en el caldo, por si acaso) y Max (un chucho de seis patas que es el terror de las farolas). Esperamos impacientes la versión final del juego para deleitarnos con sus hilarantes secuencias de vídeo y los sonidos de 'cuescos' más realistas que se han oído en videojuego alguno (aunque siguen sin poder competir con el *Dolby Sorround* de Holybear tras ingerir sus garbanzos con leche).

TODA HISTORIA TIENE UN PRINCIPIO

El primer *MDK* impactó, sobretodo, por su estupendo efecto Zoom en el modo francotirador, muy novedoso en aquellos días. Tampoco faltaban las coñas típicas de Shiny como, por ejemplo, un arma bautizada con el genial nombre de 'la explosión atómica más pequeña del mundo' (no sabemos si utilizaba uranio empobrecido).











Si en el futuro los perros guardianes son como éste a ver quién es el guapo que se mete a cartero.

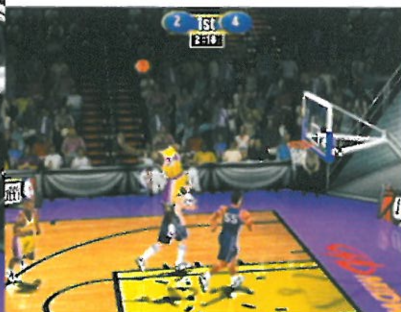
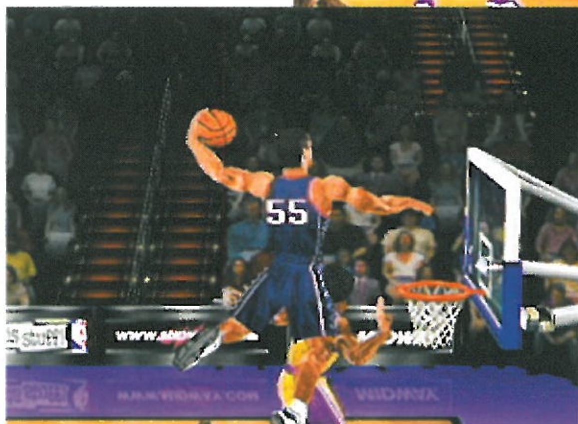












El juego más polemico del momento. Está completamente al margen de la ley... de la gravedad.



NBA HOOPZ

I CAN'T BELIEVE IT! NBA JAM AGAIN!

PLATAFORMA **PS2**
DESARROLLADOR **MIDWAY**
EDITOR **MIDWAY**
DISTRIBUIDOR **VIRGIN**
LANZAMIENTO **POR DETERMINAR**

¡Vuelve *NBA Jam*! Tras el extraño título *NBA Hoopz* se esconde la enésima entrega de uno de los arcades deportivos más furiosos y divertidos del mundo de los videojuegos. Y en esta ocasión, parece que los 128 bits de Sony le bastan (y en algunos aspectos, lamentablemente, le sobran) para introducir unas atractivas novedades que le distancian bastante de los anteriores *NBA JAM, Tournament Edition*, *Extreme* y el desconocido *Showtime*. Por cierto: habrá versión de 32, para que ningún playstationero se queje.

Lo más destacable es que ahora los equipos no estarán formados por parejas, sino por tres jugadores. Los señores de Midway se las han ingeniado para que este jugador 'extra' con que contarán los conjuntos no sólo no ralentice el frenético desarrollo de los encuentros (algo 'marca de la casa'), sino que además consiga dotar de una mayor variedad y sobre todo, de un mínimo de estrategia las disputas en la cancha. Además, como no sólo de partidos vive el consolero, *NBA Hoopz* añade, a los clásicos Torneo y Temporada, una serie de curiosos modos de juego en los que poder practicar nuestra habilidades con la pelota como 2Ball, 21 o Around the World.

ESPECTÁCULO 100%

Para los acérrimos seguidores del deporte con los jugadores más enfadados (por algo son los que pillan más rebotes) tenemos una noticia buena y otra mala. La buena es que están prácticamente todos los equipos actuales de la NBA, con las plantillas actualizadas en noviembre del año pasado. La mala es que... es un *NBA Jam*, con lo cual podéis iros olvidando del realismo, las jugadas ensayadas y los cientos de combinaciones a ejecutar con el mando. Aquí tan sólo usaremos dos botones (tiro/pase y salto/robo), la función Turbo para correr y dar empujones, y la inclusión del llamado 'Hoopz', un botón con el cual nuestros deportistas podrán hacer todo tipo de monerías, acrobacias y espectaculares *alley-hoops*. Y por supuesto, tendremos la posibilidad de realizar decenas de espectaculares mates (de los que se encestan, no de las que se suspenden en el cole), robos y jugadores '*on fire*', que manejan una pelota en llamas con la misma soltura que Arguiñano una croqueta recién salida del horno.

LA INCLUSIÓN DE UN TERCER JUGADOR CONSIGUE DOTAR DE UN MÍNIMO DE ESTRATEGIA LAS DISPUTAS EN LA CANCHA.



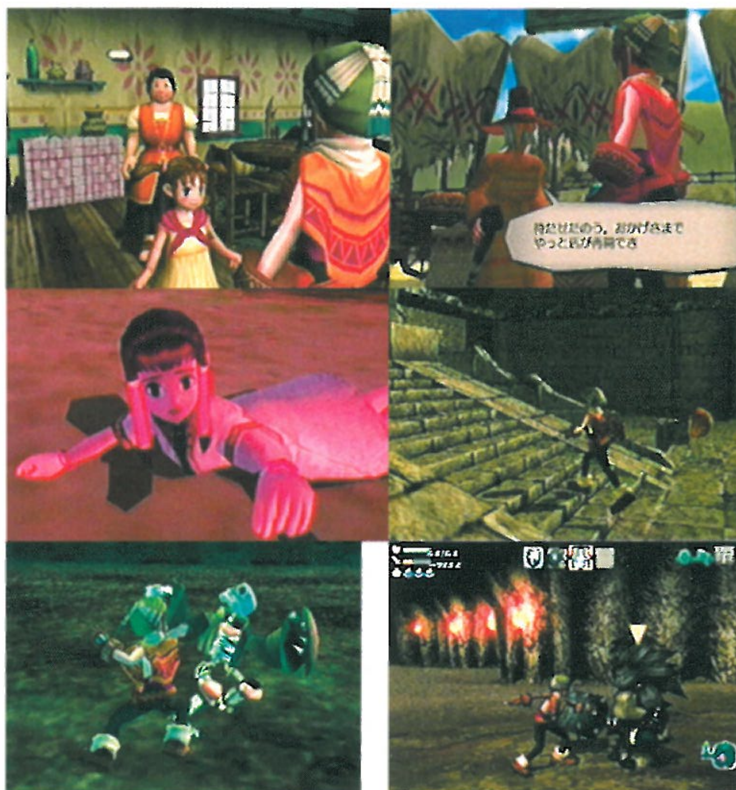
¿Realismo? ¿Quién quiere realismo pudiendo disfrutar con un auténtico arcade con mucha solera en la historia de los videojuegos? Lo que sí debería depurarse es la parte técnica (¿Gráficos? ¿Quién NO quiere unos gráficos a la altura de una PS2, sobre todo después de soltar 75 lechugas por ella?), ya que en la versión previa que nos ha llegado no tienen el nivel de lo que se espera en 128 bits. Tan sólo el cuidado trabajo con las texturas y la recreación del estadio (con público, marcadores, etc.) es lo más destacable en un título que esperemos consiga estar a la altura (que se dice pronto) de sus venerables antecesores.

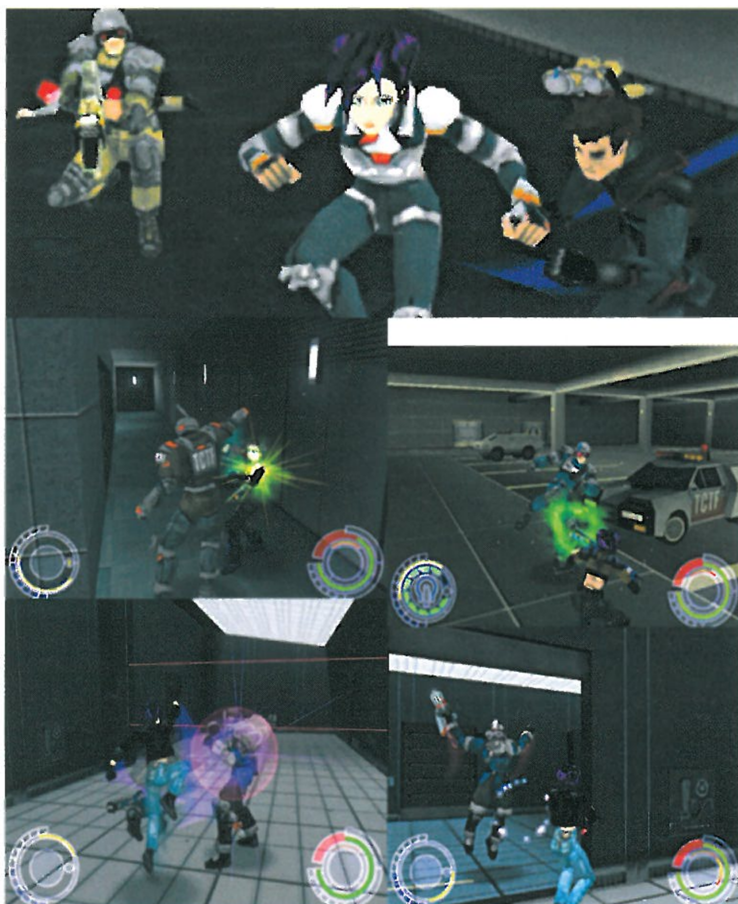
DARK CLOUD ¿NUBARRONES SOBRE LA PS2?

¡ESTO PROMETE!
PLATAFORMA **PS2**
DESARROLLADOR **SONY**
EDITOR **SONY**
DISTRIBUIDOR **SONY**
LANZAMIENTO **VERANO**

Es de perogrullo, pero la creciente aceptación de los RPGs sólo se puede mantener a través de la producción de ejemplos realmente atractivos del género. Ahora más que nunca, los primeros RPGs de una nueva plataforma han de ser algo muy especial, puesto que los jugadores empedernidos de antaño (que estaban dispuestos a comprometerse con los múltiples aspectos, por lo general algo ásperos, de tales juegos) ya no representan una porción rentable del actual público objetivo.

Ese gran peso, pues, recae en títulos como *Dark Cloud,* un juego esperado desde que se empezó a hablar de los 128 bits de Sony. Y, a juzgar por su aspecto, el juego de la 'nube oscura' tiene pinta de ser muy capaz de encantar hasta a los más recalcitrantes detractores de los RPGs. Nos meteremos en la piel de Toan, un joven aldeano que ve cómo su hogar es arrasado a manos (o mejor, a zarpas) de un demonio comandado por un tal Coronel Flag. Las reducidas demandas de espacio de un motor dedicado a un RPG nos dejan pocas dudas sobre la capacidad técnica de Sony a la hora de desarrollar este prometedor título. De hecho, a la hora de elaborar RPGs, Sony ha demostrado sobradamente que, al menos a nivel técnico (no olvidemos el notable *The Legend of Dragoon,* cuyo fastuoso análisis encontraréis en las páginas del ejemplar que tienes entre manos). No obstante, es la forma cómo se desarrolle esta historia lo que determinará si *Dark Cloud* vive o muere... aunque muchos creemos, con fe ciega, que no sólo vivirá, sino que acabará convirtiéndose en uno de esos raros títulos que se convierten en inmortales. Tiempo al tiempo.





ONI MÁS CHICAS QUE SON GUERRERAS

PLATAFORMA **PS2**
DESARROLLADOR **BUNGIE SOFTWARE**
EDITOR **ROCKSTAR GAMES**
DISTRIBUIDOR **PROEIN**
LANZAMIENTO **¡YA!**

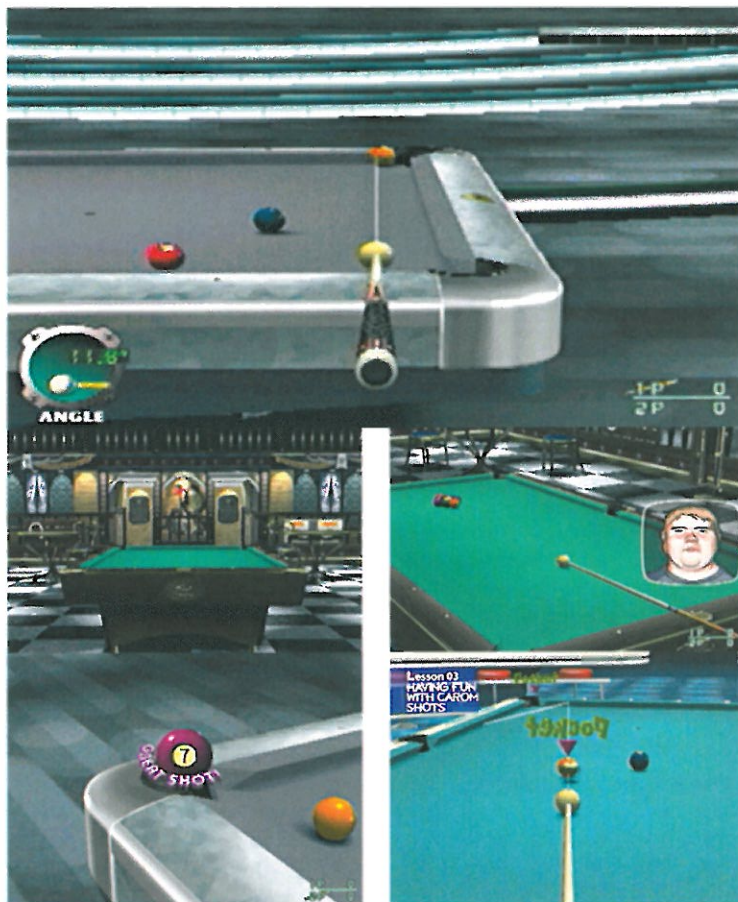
Inspirado en dos famosas representaciones de lo que se considera 'guay' por los señores que van de ultralistos con gafas —el anime *Ghost In The Shell* y la película *Nikita* de Luc Besson— *Oni* está listo para mostrar al mundo por qué más agentes de élite deberían ser mujeres lozanas con grandes pistolones. Desde el pasado E3, tanto prensa como usuarios han estado extrañamente pendientes de este lanzamiento. Aunque a priori no parece que vaya a revolucionar (ni a nivel gráfico ni, por supuesto, a nivel jugable) el mundo de los videojuegos, desde luego, y viendo el actual y mejorable catálogo de títulos para la bestia negra de Sony, la inminente obra de Bungie Software es seguro que se situará como una más que aceptable aventura de acción. Nuestra misión, en caso de que queramos aceptarla es tomar el control de la ágil Konoko y capear argumentos estereotipados mientras nos infiltramos en un despiadado sindicato del crimen para acabar con él. Aunque *Oni* tropieza con una narrativa nada novedosa, promete compensar esto con su perfecta mezcla de estilo, combate cuerpo a cuerpo y unos intercambios de disparos que destilan una elegancia incluso excesiva. Y cuando se trata de entretenerse en marcar posturitas fardonas, nunca está de más tener sitio para moverse. Por suerte, la enormidad de los escenarios permitirá vivir épicas confrontaciones, con lo cual por fin un personaje central de un videojuego podrá pensar con puños, armas automáticas y cerebro sin recurrir a los asaltos deslavazados tipo Larita Croft. ¿Estilo con sustancia? Eso es algo que, a muchos de nosotros nos gustaría ver mucho más a menudo en los títulos de siguiente generación.

POOL MASTER

¡HOLA, CARAMBOLA!

PLATAFORMA **PS2**
DESARROLLADOR **ASK**
EDITOR **TAKE 2 INTERACTIVE**
DISTRIBUIDOR **PROEIN**
LANZAMIENTO **POR CONFIRMAR**

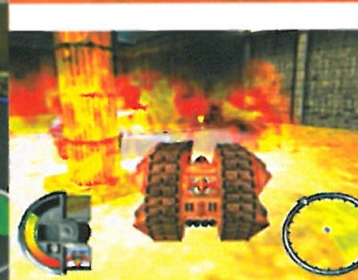
Conocido en Japón como *Billiard Masters 2* y en EEUU como *Q-Ball: Billiard Masters*, este *Pool Master*, además de presentar mayor variedad de nombres que el bueno de Prince, supone la primera muestra en los 128 bits de la PS2 del apasionante mundo del billar. En este juego de ASK deberemos demostrar nuestras dotes con el taco (de billar, no de jamón, aclaramos) en distintas modalidades de juego. Éstas incluyen la práctica por libre, un 'frozen mode' en el que intentaremos conseguir la mayor puntuación en diversos retos basados en la precisión y el buen ojo billarístico, y un modo de 'pique' tipo *El color del dinero* en el que nos enfrentaremos con cinco jugadores diferentes controlados por la CPU. *Pool Master* muestra un comportamiento físico de las bolas bastante realista y buenos efectos de sonido (la soporífera música es otro cantar), y además aprovecha el tan cacareado carácter análogico de los botones del Dual Shock 2: dependiendo de la fuerza con la que pulsemos el botón de 'disparo', el impulso que daremos a la bola será mayor o menor. Habrá usuarios de PlayStation 2 que estén guardando pacientemente sus ahorros para gastarlos en un juego de billar para los 128 bits de Sony (cosas más raras se han visto; se rumorea que hay gente que incluso ve *Noche de Fiesta*, o sea que...) Pero una cosa es innegable: el aspecto visual de este título no aprovecha a conciencia la potencia gráfica de la PS2, y los desangelados escenarios y la ausencia de personajes o elementos de ambientación pueden dejarle a uno bastante frío.



WORLD DESTRUCTION LEAGUE: THUNDER TANKS





DECÍAMOS AYER...

PLATAFORMA **PS2**
DESARROLLADOR **3DO**
EDITOR **3DO**
DISTRIBUIDOR **VIRGIN**
LANZAMIENTO **POR DETERMINAR**

Y otro. Y otro. Y otro juego de 3DO que llega a nuestras consolas, en este caso a PlayStation 2, para supuesta alegría de sus usuarios. Y lo decimos con tal convencimiento porque este *WDL: Thunder Tanks* parece presentar exactamente los mismos modos de juego, las mismas secuencias de vídeo, las mismas ralentizaciones escandalosas y la misma sensación de 'copiar y pegar' que presentó su atroz antecesor en 32 bits, un plagio desvergonzado de *BattleTanx: Global Assaut*, que a su vez era una horrible conversión para PSX de un mediocre juego de N64 (¡3DO, genio y figura hasta la sepultura!). Ante tan absoluta falta de originalidad, las pocas cosas buenas que parece mostrar este *Thunder Tanks* para PS2 están referidas al apartado gráfico: los entornos por fin han abandonado su aspecto de cochambrosas cajas de cartón y presentan una relativa solidez, y hay hasta amagos de efectos de luz, todo un hecho histórico tratándose de un juego de los creadores de *Army Men*. Al menos, la compañía de las sagas interminables parece que se ha puesto manos a la obra para intentar mejorar 'una' de las asignaturas pendientes con las que cuentan la práctica totalidad de sus juegos (carestías gráficas), algo a lo que sin duda ayuda el indiscutible potencial oculto tras los 128 bits de la máquina de Sony. Pero, sin ánimo de aguar la fiesta, el ya habitual *savoir faire* del control y la monotonía y confusión de los duelos que tendremos que solventar a cañonazo limpio en arenas cerradas no parecen en ningún momento augurar nada bueno.

ROBOT WARLORDS

ESTRATEGIA ENLATADA

PLATAFORMA **PS2**
DESARROLLADOR **DAZZ**
EDITOR **NEXUS INTERACT/MIDAS**
DISTRIBUIDOR **ACCLAIM**
LANZAMIENTO **¡YA!**

De la mano del desconocido grupo de desarrollo Dazz pronto llegará a nuestro país este sorprendente *Robot Warlords* (conocido por los nipones como *Velvet File*). Y decimos sorprendente porque aún no conseguimos explicarnos cómo ha podido llega este título a nuestro país si en Japón, donde las batallas de *mechas* son religión, pasó totalmente desapercibido. *Robot Warlords* es un simulador de combate por turnos con robots gigantescos a lo *Front Mission 3* que nos sitúa en el Japón del 2002, en medio de un truculento golpe de Estado (optimistas los señores de Dazz, sí señor). En medio de ciudades en llamas deberemos acabar con los militares sublevados a base de enfrentamiento totalmente estratégicos, a la vez que seguimos los tejemanejes ocultos de los políticos cual asistente a un Consejo de Ministros. Ciertamente la estrategia por turnos nunca ha ido unida a la adrenalina y la acción desaforada, pero os podemos asegurar que *Robot Warlords* lleva esta costumbre a sus máximas consecuencias. Además de una irritante intro de casi media hora a base de discursos y más discursos y una insufrible cantidad de menús superior a la de todos los McDonalds del mundo juntos, el juego parece presentar un desarrollo tan lento, repetitivo y soporífero que debería venderse con una cama bien mullidita como acompañamiento. Esperamos equivocarnos, sobre todo porque bien llevado este título podría plantear interesantes retos, pero no creemos que este *Robot Warlords* vaya a ser un juego que marque época en PS2.









SKY ODYSSEY

¡ARRIBA, ARRIBA!

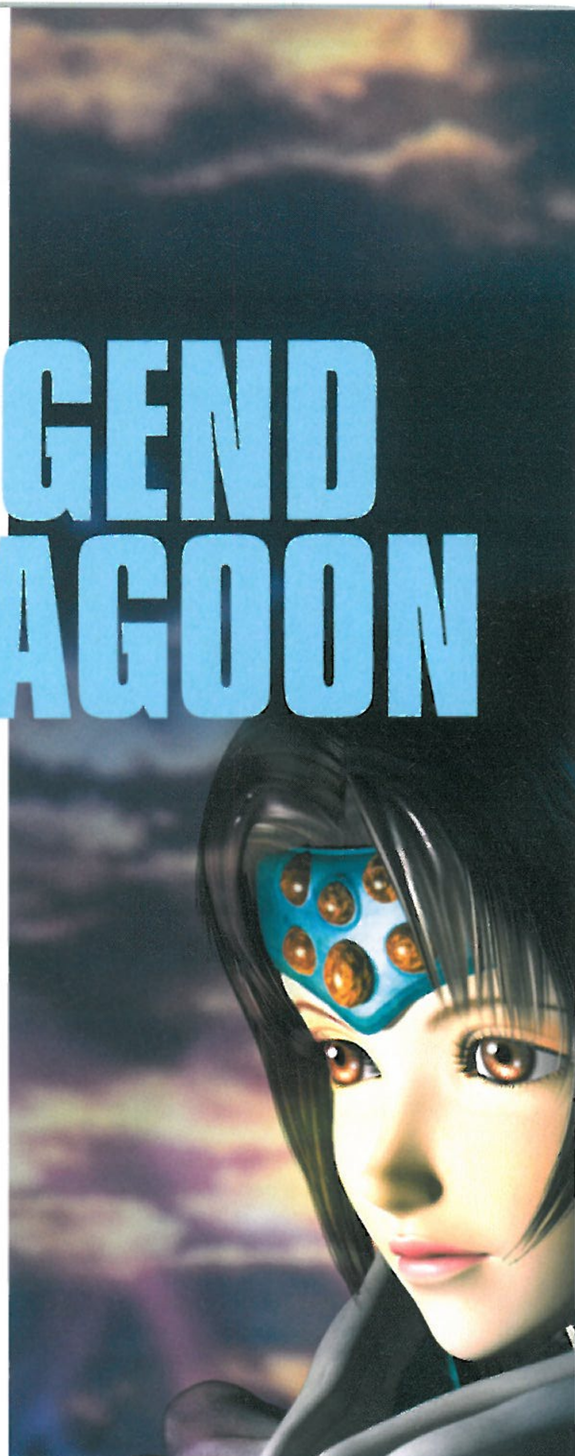
PLATAFORMA **PS2**
DESARROLLADOR **SONY**
EDITOR **SONY**
DISTRIBUIDOR **SONY**
LANZAMIENTO **ABRIL**

Oscilando entre los géneros del arcade y la simulación de vuelo, *Sky Odyssey* ofrece una nueva dosis de acción por misiones. Esto, por supuesto, no es decir gran cosa, así que si hablamos de la variada estructura de misiones del juego —participar en carreras a través de cuevas, rescates, amerizajes y expediciones de exploración— la cosa debería resultar un poco más reconfortante. Tal como es habitual hoy día, el juego empieza con gran parte de su contenido bloqueado, y sólo empieza a darse a conocer a fondo mediante el éxito en nuestras partidas. Tendremos acceso a multitud de nuevos escenarios y aparatos, y sólo los pilotos más veteranos se harán con la lista completa. Lo que hemos visto en movimiento hasta ahora tiene una pinta harto apetecible, con un motor de juego que funciona con gran suavidad, si bien presenta una niebla apreciable (aunque bastante lejana) y un entorno más bien disperso sobre el que proyectar nuestra altanera sombra. El hecho de que no haya ni rastro de combate, como suele ser habitual en los juegos en los que tnemos bajo nuestro mando una imponente máquina de guerra con un potencial destructivo abrumador puede ensombrecer un poco el panorama. De hecho, si retrocedemos un poco en el tiempo y observamos algunos de los clásicos de este poco poblado género para consolas, veremos que hasta la inocente (y en ocasiones, sosa serie *Pilotwings* incluía momentos de acción en forma de unas rudimentarias prácticas de tiro aéreo. Pero una cosa es innegable: aún falta bastante tiempo para el despegue, y últimamente Activision está en racha.









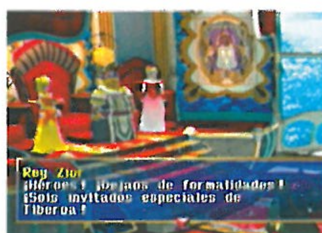
THE LEGEND OF DRAGOON

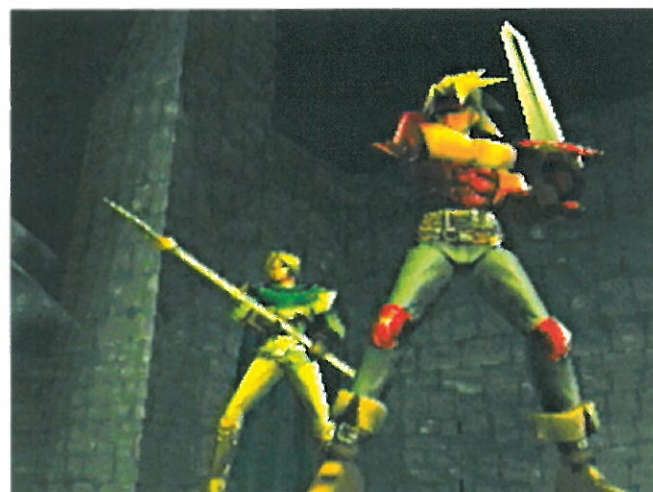
ROL EN *ESPAÑOOL*

PLATAFORMA **PS ONE**
GÉNERO **RPG**
IDIOMA **CASTELLANO**
DESARROLLADOR **SONY**
EDITOR **SONY**
DISTRIBUIDOR **SONY**
PRECIO **7.990 PESETAS**

Tras meses de sequía rolera finalmente hemos visto con estupefacción cómo los dos representantes del género más esperados en España, *FFIX* y *The Legend Of Dragoon* prácticamente han coincidido en sus fechas de lanzamiento para regodeo de los usuarios ibéricos y desespero de redactores que se han quemado las pestañas con unas partidas maratonianas de docenas de horas (atención, vendemos cuatro camas por falta de uso. Razón: preguntar por *PlanetStation*). Sin duda, el que va a salir más perjudicado con esta coincidencia es *The Legend Of*



















Dragoon, un título que puede verse eclipsado un tanto injustamente por la fama y la innegable brillantez del último episodio de la saga de Square. Una lástima, porque en el mercado español, desgraciadamente, no abundan juegos de las dimensiones y la calidad gráfica de esta historia de *dragoones* y mazmorras... ¡y menos con una cuidada traducción al castellano!

El argumento narra las peripecias de Dart, un héroe que busca al asesino de sus padres y que, por alguna misteriosa razón del destino, obtiene el poder de convertirse en Dragoon (no dudéis de la orientación sexual del chico porque lo de la transformación en Dragoon no tiene nada que ver con las *drag-queen*). Cuando invoca este poder, a Dart le salen unas alas como si fuera una compresa de oferta y además puede dominar a los

NO ES HASTA EL TERCER CD CUANDO LA HISTORIA PRINCIPAL DESPEGA REALMENTE, GRACIAS A UNA TRAMA ABSORBENTE LLENA DE GIROS INESPERADOS

dragones. A lo largo de la aventura nuestro héroe se unirá a otros Dragoon e irá descubriendo inquietantes datos sobre una luna que nunca se pone y una antigua guerra que mantuvieron los humanos contra la supuestamente extinguida raza de los Alados...

The Legend Of Dragoon es una superproducción de Sony y eso se nota. Un total de 50 horas de juego distribuidas en 4 lujosos CDs, decenas de localizaciones diferentes y secuencias de vídeo de altísima calidad se conjuntan en este ambicioso RPG. Quizá en el campo donde más han cundido los esfuerzos del equipo de los más de 100 desarrolladores (este juego tiene más plantilla que las bambas de Antonio Romay) de este título sea el de los escenarios prerrenderizados. Pocas veces hemos visto en un juego unos fondos de tanta calidad y variedad. Palacios de hielo, barcos fantasma, páramos desérticos y frondosos bosques conviven en perfecta armonía a lo largo de un inmenso mundo ambientado en un mundo fantástico-medieval que nos trae recuerdos de los viejos juegos de rol de 16 bits. El delirio gráfico se ve remachado por unas secuencias de vídeo que tienen poco que envidiar a las de los juegos de Square, y que cuentan con voces excelentemente dobladas al castellano.

En la actualidad los combates por turnos de un juego de rol tienen que ser espectaculares, y en ese aspecto *The Legend Of Dragoon* no decepciona. Aunque quizá los personajes sean un poco cuadradotes para los tiempos que corren, no es menos cierto que las magias de nuestros personajes-Dragoon son realmente espectaculares gracias a sus elaboradas 'coreografías' y a unos efectos de luz... luminosos (hoy no estamos inspirados con los adjetivos).

AL *ROLENTÍ*

Sin embargo todos estos indudables aciertos se ven algo ensombrecidos por una serie de errores que son bastante inexplicables en un juego de este calibre. El principal, sin duda, es el lentísimo arranque del juego en el que el jugador no sabe muy bien por qué demonios está luchando y simplemente deambula de aquí para allá 'desfaciendo entuertos'. De hecho, el primer CD tiene tanta 'paja' sobrante que podría molerse y darlo como pienso



BANDA *SOSONORA*

Curiosamente, el compositor del la banda sonora de *The Legend Of Dragoon* no es japonés sino de Nueva York. El nombre del interfecto es un tal Dennis Martin y antes de dedicarse en cuerpo y alma a la música de este videojuego era el encargado de elaborar sintonías en algunas series dramáticas niponas. Hay que reconocer que la canción de la introducción, *If You Still Believe*, le ha quedado bordada, pero el resto de melodías del juego son más olvidables que... bueno, ahora no nos acordamos.









Aquí tenéis al equipo de redacción de ***PlanetStation*** **planeando ir al bar de alterne** ***La Invidente Alegre*** **tras una ardua semana de cierre.**

para vacas (en todo caso, no sería peor que lo que se están tragando los pobres bichos). Si añadimos a eso que los primeros personajes que aparecen en la aventura son muy sosos, que al principio no podemos transformarnos en Dragoon durante los combates y que, aparte de la sensacional secuencia de introducción, el único vídeo que veremos nos muestra unos 'espectaculares' pergaminos con dibujos (?) es fácil que tras una primera sesión de juego el sufrido usuario piense en utilizar los 4 compactos para construirse un patinete y sacarle rendimiento a su inversión.

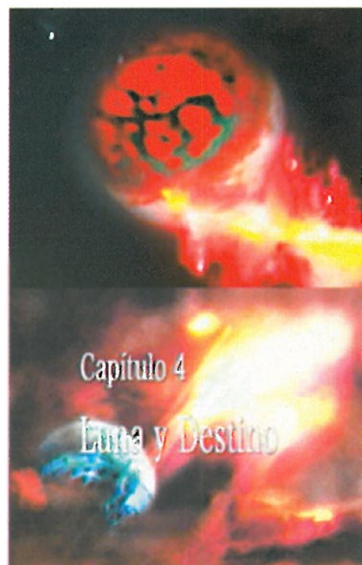
Por suerte la cosa mejora bastante cuando la bella y misteriosa Rose

50 HORAS DE JUEGO DISTRIBUIDAS EN 4 LUJOSOS CDS, DECENAS DE LOCALIZACIONES DIFERENTES Y SECUENCIAS DE VÍDEO DE ALTÍSIMA CALIDAD SE CONJUNTAN EN ESTE AMBICIOSO RPG

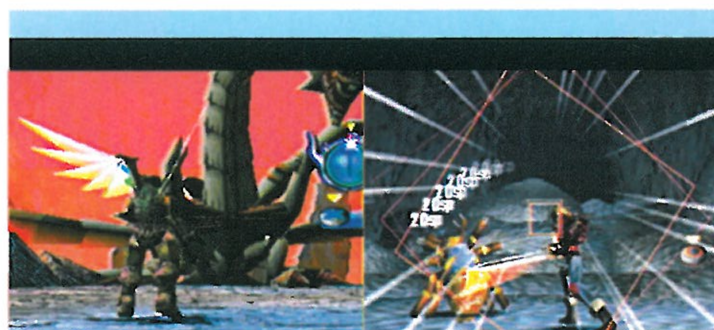
(para nuestro gusto, el personaje con más entidad del juego) se une a nuestro grupo y nos adiestra en el uso del poder de los Dragoon, pero no es realmente hasta el tercer CD cuando la historia principal despega. Y la verdad es que llegados a este punto se olvidan todos los sinsabores que preceden a una trama absorbente llena de giros inesperados, que trata temas como el amor y la muerte de seres queridos con un saludable tono adulto.

Además del descolorido inicio de juego, tampoco podemos obviar dentro de las pegas del juego una banda sonora que pasa sin pena ni gloria, y un mapa del mundo que no deja apenas libertad para explorar (se nos obliga a pasar siempre por unos caminos predeterminados). Asimismo, resulta bastante frustrante que el juego nos obligue a pasar continuamente por zonas ya exploradas repletas de combates aleatorios una y otra vez, cosa que lo hace bastante áspero para los detractores de los combates por turnos.

Tras todo lo dicho podemos concluir que *The Legend Of Dragoon* no es una obra maestra, cosa que no quita que sea un estupendo juego que deja en buen lugar a un equipo de programación debutante que se ha enfrentado a un género controlado por unas pocas compañías míticas como Square o Enix. Si eres un amante de los juegos de rol y ya has llegado al *final* —ejem— de todos los que tienes no dejes escapar *The Legend Of Dragoon*. Ignorarlo sería un auténtico *dramoon*.







DIFICULTAD AÑADIDA

Uno de los aspectos más originales de *The Legend Of Dragoon* es su peculiar sistema de combate. Los golpes físicos consisten en unas cadenas de combos que para ser realizadas en su totalidad exigen al usuario apretar el botón de ataque repetidamente en el momento adecuado (algo parecido a lo visto en *Vagrant Story*). Cada personaje dispone de varias cadenas diferentes de golpes, llamadas Añadidos en el juego, que se pueden seleccionar a través del sistema de menús para ajustarlos a las habilidades del usuario. De todas maneras más de uno maldecirá al principio el sistema por la irritante precisión de control que requiere encadenar los golpes pero, por suerte, no hay nada que la práctica no pueda arreglar.

Las magias también están presentes en los combates, pero sólo cuando los personajes estén transformados en Dragoon, cosa que requiere previamente rellenar una barra de energía especial a base de tortear a los enemigos. Vamos, que si no sabéis utilizar la espada no podréis utilizar la magia ni con un cursillo por correspondencia de David Copperfield.

ARRIBA
- LOS FONDOS PRERRENDERIZADOS
- MUCHAS HORAS DE JUEGO
- LA HISTORIA... DE LOS 2 ÚLTIMOS CDS

ABAJO
- LA TRAMA TARDA MUCHO EN ARRANCAR
- MÚSICA DESANGELADA
- FALTA CARISMA EN LOS PERSONAJES

VALORACIÓN PARCIAL

AMBIENTACIÓN	3,5
GRÁFICOS	4,5
JUGABILIDAD	4
DURACIÓN	4,5
VIDILLA	3,5

PUNTUACIÓN ●●●●○



PLANETSTATION Y SONY

SORTEAMOS 30 FABULOSOS THE LEGEND OF DRAGOON

SORTEAMOS 30 EJEMPLARES DEL ÚLTIMO DELIRIO ROLERO DE SONY. TÚ PUEDES CONSEGUIR UNO DE ELLOS SI CONTESTAS CORRECTAMENTE A ESTA DRACONIANA PREGUNTA:

¿DE CUÁNTOS CDS CONSTA *THE LEGEND OF DRAGOON*?

A **NO TIENE CDS, SON 8 CARTUCHOS DE 16 MB**
B **CONSTA DE 4 CDS**
C **5 Y EL COMPLEMENTARIO**
D **SÓLO 1 DVD**

TE REGALAMOS 30 LEGEND OF DRAGOON

RELLENA EL CUPÓN Y MÁNDALO A: CONCURSO THE LEGEND OF DRAGOON (PLANET 29)
PlanetStation Editorial Aurum C/Joventut, 19 08830 BARCELONA

BASES DEL CONCURSO

Aceptar las bases del concurso.
No ser familiar ni tener ninguna vinculación con el personal de PlanetStation ni de la Editorial Aurum.
Confiar en la honradez de los miembros del jurado y, por lo tanto, aceptar el resultado del sorteo.
El cupón debe ser el original (no se aceptan fotocopias).
Las cartas deben llegar a las oficinas de la Editorial Aurum antes de la fecha en que se celebra el sorteo.

El sorteo se celebrará el 6 de abril de 2.001 en las oficinas de Editorial Aurum (sin notario). Los nombres de los ganadores se publicarán en el número 31 de PlanetStation.

¿DE CUÁNTOS CDS CONSTA *THE LEGEND OF DRAGOON*?

A NO TIENE CDS, SON 8 CARTUCHOS DE 16 MB
B CONSTA DE 4 CDS
C 5 Y EL COMPLEMENTARIO
D SÓLO 1 DVD

NOMBRE

DIRECCIÓN

TELÉFONO

LIBERO GRANDE INTERNATIONAL



¡¡NAMCO, ERES GRANDE!!

¡RECOMENDADO!	
PLATAFORMA	**PS ONE**
GÉNERO	**DEPORTIVO**
IDIOMA	**CASTELLANO**
DESARROLLADOR	**NAMCO**
EDITOR	**NAMCO**
DISTRIBUIDOR	**SONY**
PRECIO	**6.990 PESETAS**

Un género como el de los simuladores futboleros, en el que abundan los desaprensivos dispuestos a colarnos pestiños infumables (*Olympic Soccer*, el reciente *European Super League*, algún *FIFA* que otro...) ha tenido momentos clave, con juegos que han determinado un punto de inflexión y marcado un hito en los anales del entretenimiento balompédico consolero (cuando nos ponemos serios no nos gana ni Umbral aquejado de parálisis facial, ¿eh?). *Match Day* para Spectrum, la saga 'Amiguera' *Sensible Soccer*, aquel *FIFA* en perspectiva isométrica de Mega Drive, los tres primeros *ISS Pro* de Play... Todos impresionaron en su momento, pero hay un título menos famoso que sin embargo les batió ampliamente en un terreno: la originalidad. La sanísima locura japonesa de la gente de Namco estaba detrás de *Libero Grande*, un juego que nos metía en la piel de un futbolista a pie de campo gracias a una cámara prácticamente subjetiva y un control que tan sólo permitía gobernar a este jugador.

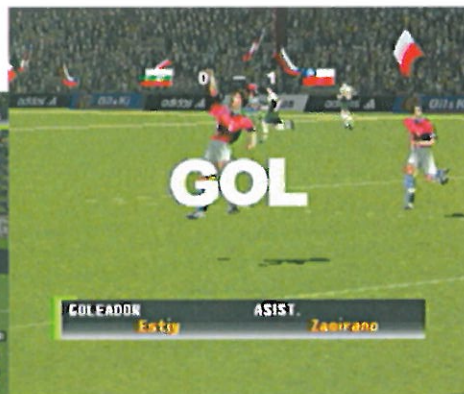
ME GUSTA EL FÚTBOOOL...

Libero Grande International profundiza en este mismo concepto de juego, introduciendo necesarias mejoras para hacer más disfrutable la experiencia del fútbol a ras de césped. Gráficos y animaciones han dado un salto de calidad, que abarca desde la hierba hasta las increíbles repeticiones, y la nueva pantalla partida horizontal en el modo para dos jugadores. Se agradece la presencia de una segunda cámara más alejada para aquellos a los que la cercanísima vista les provoque más mareo que un viaje en noria retransmitido por *Caiga quien Caiga*. Los nombres falsos cual duro de cartón de la primera parte (Mazzini, Smixolovic, o el incomparable Cornelio Valencia, *alter ego* de aquel Valderrama del Valladolid al que Michel le tocó... las narices) dejan paso a las (¿imaginativas?) variaciones sobre nombres reales del tipo Raúl-Paul o Guardiola-Giardiola, aunque un oportuno editor permite solucionar el asunto. La opción de elegir tanto la pericia propia como la del adversario

LA OPCIÓN DE ELEGIR TANTO LA PERICIA PROPIA COMO LA DEL ADVERSARIO PERMITE FAMILIARIZARSE CON LA PARTICULAR MECÁNICA DEL JUEGO



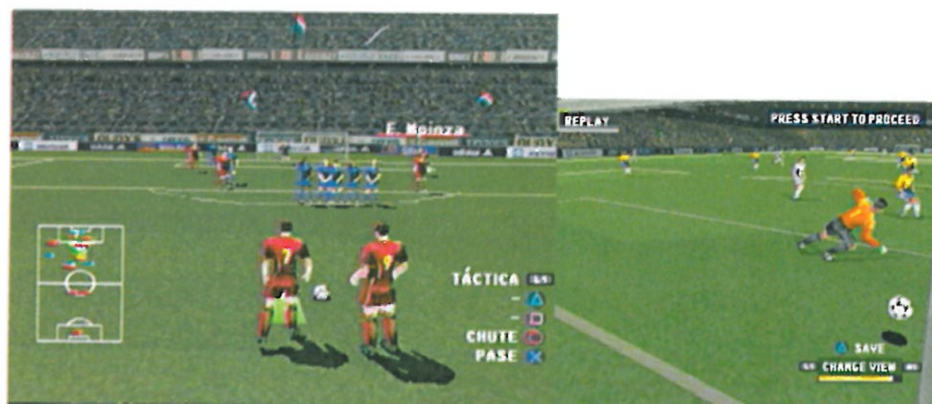


























permite familiarizarse con la particular mecánica del juego, a lo que también contribuye la presencia de comandos en pantalla, que nos servirán para evitar situaciones odiosas como provocar que un delantero solo ante la portería nos devuelva el balón... cuando estamos en nuestra propia área. La inteligencia artificial de nuestros compañeros de equipo sigue sin estar muy elaborada, y no es recomendable retar a la consola en el modo Difícil si no queremos acabar más mosqueados que un industrial cárnico ante el aluvión de noticias sobre vacas 'chaladas'.

LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL DE NUESTROS COMPAÑEROS DE EQUIPO SIGUE SIN ESTAR MUY ELABORADA, Y NO ES RECOMENDABLE RETAR A LA CONSOLA EN EL MODO DIFÍCIL

MUCHA CARA

Costaría horrores encontrar un editor tan completo como el de *Libero Grande International*. Incluso es posible que encontréis el careto de algún conocido entre los más de 50 rostros catalogados, complementados con una colección de peinados y vellos faciales que harán las delicias de los aprendices de estilista. Además, los más carpichosos pueden elegir sus botas de entre siete modelos diferentes. En fin, toda una invitación para emular al doctor Frankenstein y fabricarse un futbolista a medida.



EL FÚTBOL ES ASÍN

La ausencia de comentarista hace que el desarrollo de los partidos sea algo desangelado (aunque vista la torpeza de los narradores oídos últimamente, igual hemos salido ganando), aunque se entiende por el carácter subjetivo de la simulación, que sí permite configurar ampliamente los efectos sonoros. Oiremos más silbidos que una chica minifaldera a su paso por una obra, y nos llevaremos agradables sorpresas, como escuchar al público patrio... ¡entonar el himno nacional! Por si fuera poco, los caspositos menús de la primera parte dejan paso a unas pantallas más elegantes, y sólo añoramos aquellas pruebas de habilidad con obstáculos del modo Challenge.

Libero Grande International es exigente, sorprendente, imprescindible. Si buscáis un juego de fútbol distinto, le pasa la mano por la cara a otros simuladores mucho más publicitados. ¡A por él!

ARRIBA

EXPERIENCIA FUTBOLERA ÚNICA

CONTROLABLE Y DINÁMICO

DERROCHE TÉCNICO

ABAJO

MODO DIFÍCIL EXTRADIFÍCIL

AUSENCIA DEL CHALLENGE

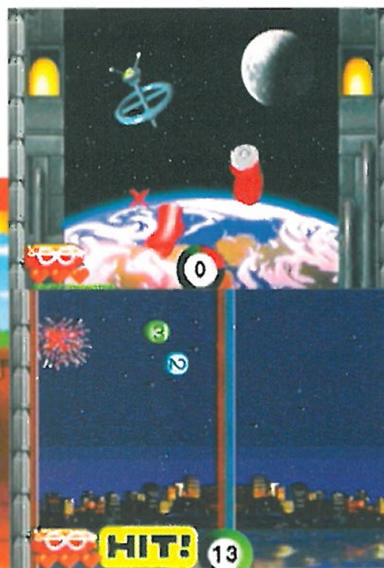
VALORACIÓN PARCIAL

AMBIENTACIÓN	4
GRÁFICOS	4
JUGABILIDAD	4,5
DURACIÓN	4,5
VIDILLA	4

PUNTUACIÓN ●●●●◐







POINT BLANK 3

POINT Y FINAL

PLATAFORMA **PS ONE**
GÉNERO **SHOOT'EM-UP**
IDIOMA **CASTELLANO**
DESARROLLADOR **NAMCO**
EDITOR **NAMCO**
DISTRIBUIDOR **SONY**
PRECIO **6.990 PESETAS**

Los nombres Don y Dan deberían sonar muy familiares a los sufridos poseedores de una pistola GunCon (¡queremos más juegos de pistola ya!). Por alguna extraña razón, Namco decidió hace seis años coger a los famosos lenguas de trapo Epi y Blas, cambiarles el nombre, y convertirles en protagonistas de la divertidísima saga de shoot'em-ups *Point Blank*. Gracias al buen hacer de Namco y Sony, podemos disponer ya en nuestro país, y en un tiempo récord (los japoneses sólo hace dos meses que disfrutan con la versión nipona, *Gunbalina*) de la tercera parte de la saga. Una tercera parte que retoma un concepto de juego que ya lleva muchos tiros dados, que no aporta gran cosa respecto a los dos títulos anteriores.

SIN PERDÓN

Al igual que en sus predecesores, tanto la estética como la ambientación están más cercanas a las de una alocada barraca de feria que a un juego de tiros convencional. A nivel gráfico, el juego continúa con la tradición *Point Blank:* todas las fases están diseñadas con sprites en 2D (con muy pocos frames de animación, eso cuando directamente ni se mueven), salvo alguna prueba en la que hacen su aparición estelar cuatro polígonos sueltos. Aunque continúa ofreciendo un aspecto desenfadado, quizá los señores de Namco deberían plantearse a estas alturas algún que otro cambio (léase también 'deberían plantearse empezar a currar un poco en los gráficos de una saga que ya empiezan a oler a desfase temporal cual programa de José Luis Moreno').

TANTO LA ESTÉTICA COMO LA AMBIENTACIÓN ESTÁN MÁS CERCANAS A LAS DE UNA ALOCADA BARRACA DE FERIA QUE A UN JUEGO DE TIROS CONVENCIONAL

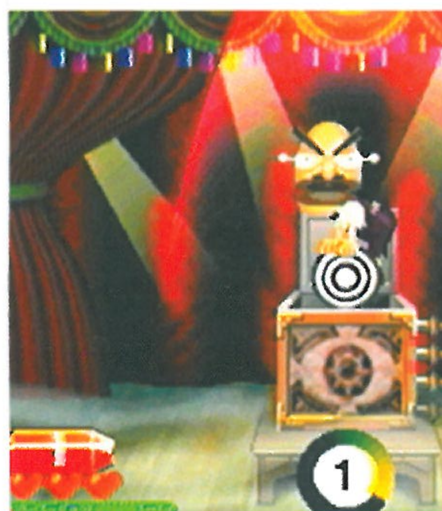
Pero el usuario medio no adquiere un *Point Blank* para alucinar con su parte técnica (ni *Point Blank*, ni la

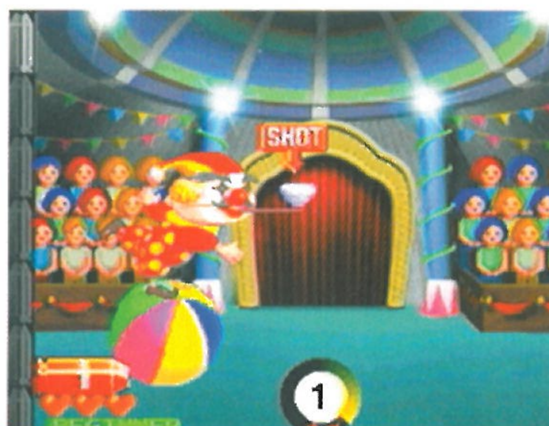


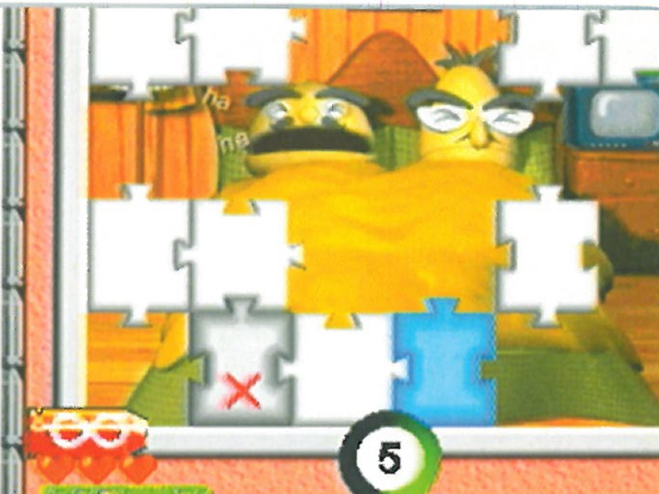


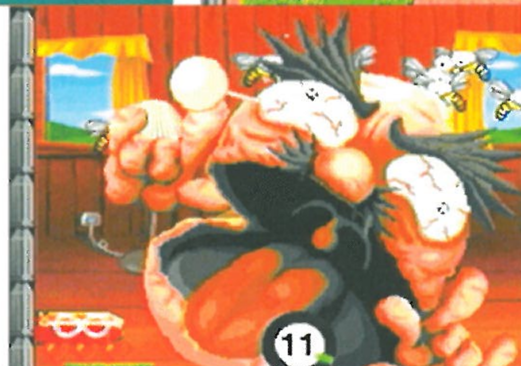




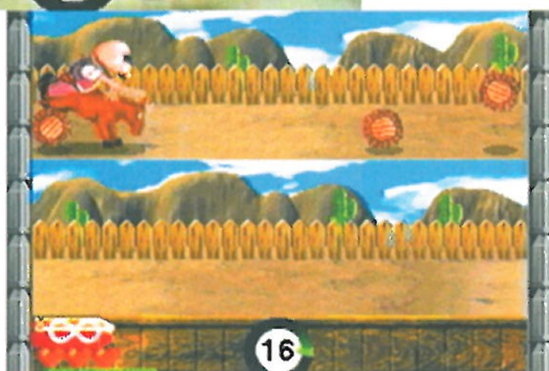




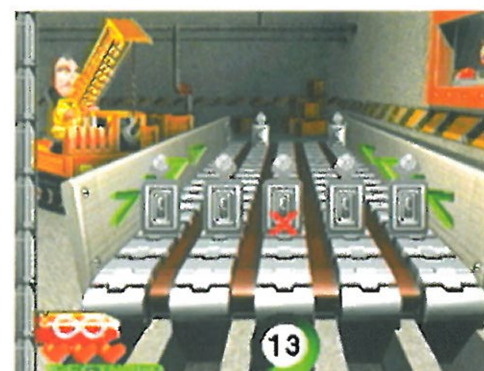




Izquierda: Una instantánea del ministro de Agricultura tras tragarse un caldito de espinazo vacuno.







mayoría de títulos para PS One que están saliendo últimamente, que llevamos una rachaaaa...), sino para disfrutar con su legendaria jugabilidad. Y aquí el juego tampoco da realmente la talla ya que, al contrario de lo que pasó con su segunda parte, muy pocos de los 80 mini-juegos aportan novedades en su mecánica realmente sustanciosas. Continuaremos con las galerías de tiro de toda la vida, los problemas de lógica que resolver a tiro limpio (como hace el 50% de los norteamericanos) o las fases en que deberemos proteger a Don y Dan, al más puro

ECHAMOS EN FALTA UN MODO HISTORIA Y LAMENTAMOS LA DESAPARICIÓN DEL ULTRAADICTIVO MODO MULTIJUGADOR INSPIRADO EN EL JUEGO DE MESA OTHELLO DE LA SEGUNDA ENTREGA

NAMCOLEGAS DE TRABAJO

Cual película de Santiago Segura, *Point Blank 3* está lleno de referencias, apariciones estelares y 'cameos' de amiguetes 'de la empresa'. De esta manera, encontraremos caretas de Heihachi, el perro Bo o Klonoa, así como una fase en la que tendremos que disparar Mokujines de *Tekken* haciendo monerías (con música del juego incorporada) o un guiño que hará disparar nuestra nostalgia: una prueba en la que deberemos masacrar los míticos 'marcianitos' de *Galaga*.



estilo *Rescue Shot*. Además, echamos en falta un modo Historia tan delirante como los Point Blank Island o Theme Park de sus antecesores y, sobre todo, lamentamos la desaparición del ultraadictivo modo multijugador inspirado en el juego de mesa *Othello* de la segunda entrega. En definitiva, aunque *Point Blank 3* no es un robo a mano armada y garantiza risas (mejor, carcajadas) y diversión como pocos lo hacen, ha supuesto una pequeña decepción en la serie, sólo recomendable para los más acérrimos seguidores. Los que nunca hayan disfrutado con *Point Blank*, que prueben con su segunda parte.

ARRIBA
- DESTERNILLANTE
- ADICTIVO
- POR FIN, OTRO JUEGO PARA PISTOLA

ABAJO
- GRÁFICAMENTE JUSTITO
- PRUEBAS SIN INNOVACIONES
- MODO HISTORIA AUSENTE Y MULTIJUGADOR MEJORABLE

VALORACIÓN PARCIAL

AMBIENTACIÓN	4
GRÁFICOS	3
JUGABILIDAD	4
DURACIÓN	3,5
VIDILLA	4

PUNTUACIÓN



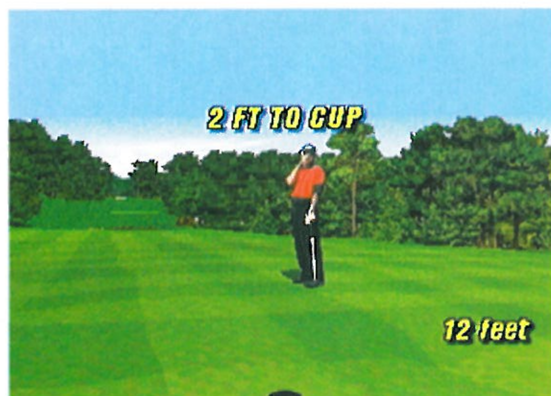








El protagonista del juego es un tipo muy dulce, como todo buen Tiger-ton.









TIGER WOODS PGA TOUR 2001

EL TIGRE RUGE MENOS

PLATAFORMA **PS ONE**
GÉNERO **DEPORTIVO**
IDIOMA **CASTELLANO**
DESARROLLADOR **EA SPORTS**
EDITOR **EA**
DISTRIBUIDOR **EA**
PRECIO **7.990 PESETAS**

El golf no desata precisamente pasiones por nuestros lares, y aunque es un deporte que ha tenido y tiene dignos representantes, la mayoría siguen siendo desconocidos por el gran público (casi todo el mundo asocia 'El Niño' exclusivamente con el sorteo de lotería de Reyes). Aún así, la más polideportiva compañía del panorama videojueguil, EA Sports, capaz cualquier día de sorprendernos con un juego de petanca o de mus, nos ofrece su versión anual del deporte de las pelotitas con cráteres.

El habitual despliegue de medios de la veterana empresa canadiense se deja ver en la licencia oficial, con campos y golfistas reales, y en la apariencia de simulador serio, capaz de conseguir que hasta el menos hábil se familiarice con la terminología golfística y descubra que *mulligan* no es ningún jersey, '*chip*' y patata frita no son sinónimos y *swing* es más que un concepto musical (por no hablar de otros palabros como *wedge*, *tap-ins* o *backspin*). Una vez que —virtualmente— pisamos la 'calle' descubrimos que no es preciso aplicar complicados efectos ni ser un aprendiz de *caddie* a la hora de elegir palo y colar la bola con un número razonable de golpes. El medidor de *swing* ha sido levemente retocado, pero no se aprecian cambios en la calidad de las digitalizaciones ni en las animaciones (espléndidas), ni en el pop-up de ciertos escenarios (por momentos, bochornoso). Aunque el golf probablemente se dé de tortas con las consolas, *Tiger Woods PGA Tour 2001* es un digno título.

EL HABITUAL DESPLIEGUE DE MEDIOS DE LA VETERANA EMPRESA CANADIENSE SE DEJA VER EN LA LICENCIA OFICIAL, CON CAMPOS Y GOLFISTAS REALES





ARRIBA
LAS ANIMACIONES
EL MODO MULTIJUGADOR...
CONTROL ASEQUIBLE...

ABAJO
¿... O DEMASIADO ASEQUIBLE?
OLVÍDALO SI TIENES EL ANTERIOR *TW*
SI EL GOLF NO TE APASIONA...

VALORACIÓN PARCIAL

AMBIENTACIÓN	3
GRÁFICOS	3,5
JUGABILIDAD	3,5
DURACIÓN	3
VIDILLA	3,5

PUNTUACIÓN

KNOCKOUT KINGS 2001

¿QUIERES PELEA?

PLATAFORMA **PS ONE**
GÉNERO **DEPORTIVO**
IDIOMA **CASTELLANO**
DESARROLLADOR **EA SPORTS**
EDITOR **EA**
DISTRIBUIDOR **EA**
PRECIO **7.490 PESETAS**

Si hay un deporte en el que nadie se atreve a toserle a EA, ése es el boxeo. *Knockout Kings* hace honor a su título y reina sin discusión con la única alternativa de *Ready 2 Rumble* para los que busquen algo más frivolón. *KK2001* incorpora en esta nueva entrega a las boxeadoras femeninas. El debut de las *púgilas* es lo único novedoso en un título que se limita a mejorar (¡que no es poco!) los rasgos característicos de la saga. De esta manera, perfecciona los movimientos del amplio plantel de luchadores (ni más ni menos que 48, sólo se echa en falta a Ramoncín, la revelación de la temporada), sus caretos de bestia, y las combinaciones de botón bautizadas de forma tan creativa como *aplastacuerpos* o *echar a los perros*.

LA SOBRIEDAD DE LOS MENÚS, EN LA LÍNEA HABITUAL DE LA CASA, CONTRASTA CON LAS ESPECTACULARES PRESENTACIONES DE LOS BOXEADORES, UN SHOW MUSICAL QUE YA SE HA CONVERTIDO EN CLÁSICO

EL REY DEL RING

La sobriedad de los menús, en la línea habitual de la casa, contrasta con las espectaculares presentaciones de los boxeadores, un show musical que ya se ha convertido en clásico, al igual que el modo Slugfest (alias 'todo-vale') en plan reyerta callejera, o el nostálgico *revival* de combates históricos, rememorados en elegante blanco y negro.

Pero, ay, amigos, la perfección no existe, y la ya vetusta arquitectura de la Play continúa provocando momentos de engorroso retardo en los intercambios cuerpo a cuerpo. El salto de calidad de este juego con respecto a *KK 2000* es notable pero no suficiente (en cambio, éste dejaba en mantillas al primero de la serie), y el juego puede resultarle antipático a los fanáticos del arcade. Pero desde luego, la profundidad y su inigualable reflejo de la atmósfera del boxeo vuelven a otorgarle el cinturón de campeón. Jugándolo te parecerá que puedes oler el linimento.



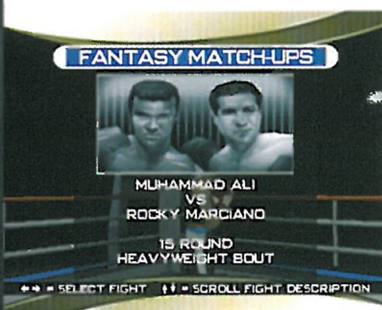
Las relaciones entre las *Spice Girls* se han deteriorado mucho.

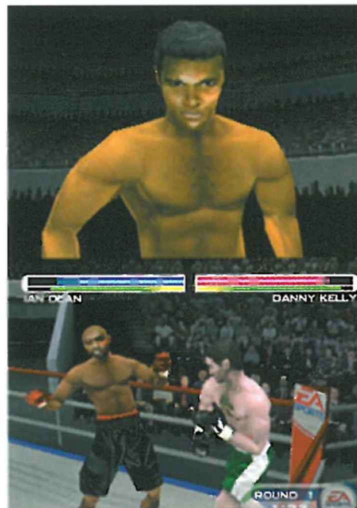


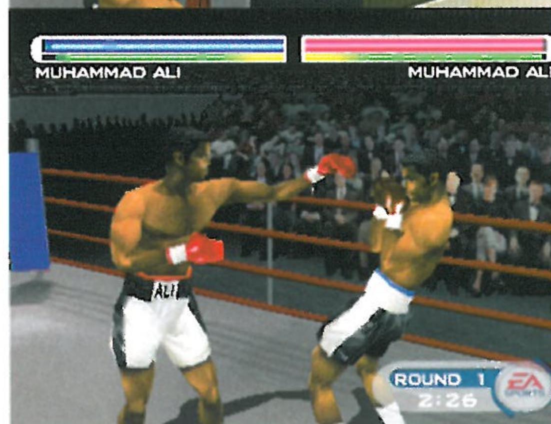














ARRIBA
DIVERTIDO A LA PAR QUE RIGUROSO
ANIMACIONES SOBERBIAS
AHORA CON CHICAS...

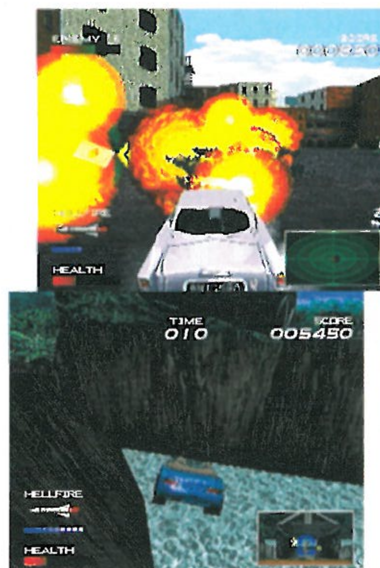
ABAJO
...¿QUÉ PINTAN LAS CHICAS?
MODOS DE JUEGO YA CONOCIDOS
LAS RA...LEN...TI...ZA...CIO...NES

VALORACIÓN PARCIAL

AMBIENTACIÓN	4
GRÁFICOS	4,5
JUGABILIDAD	4
DURACIÓN	4
VIDILLA	4

PUNTUACIÓN ●●●●○









007 RACING

GASOLINA CON MUCHO PLOMO

PLATAFORMA **PS ONE**
GÉNERO **CONDUCCIÓN**
IDIOMA **INGLÉS**
DESARROLLADOR **EUTECHNYX**
EDITOR **ELECTRONIC ARTS**
DISTRIBUIDOR **ELECTRONIC ARTS**
PRECIO **7.990 PESETAS**

Tras la alegría que nos dio hace poco Electronic Arts con el notable *El Mundo Nunca Es Suficiente*, teníamos esperanzas de ver toda una saga de juegos sobre James Bond que hiciera justicia al personaje. El planteamiento del siguiente juego con licencia oficial del agente secreto, *007 Racing*, era bastante interesante a priori. Se trataba de trasladar al mundo del videojuego las trepidantes secuencias de conducción que suelen aparecer en las películas de Bond. Cuando ya nos imaginábamos emulando las míticas persecuciones de Sean Connery en su Aston Martin o a Roger Moore en su Lotus sub-acuático nos hemos acabado topando de narices con un título que juega a ser un *Syphon Filter* de pacotilla sobre ruedas, cuya realización técnica parece un tributo a todos los defectos clásicos de los títulos de Play (repasemos la lista: pop-up, clipping, deformaciones de texturas, pocas imágenes por segundo… ¡es que no falta ni uno!).

La mayoría de las misiones son muy pesadas y aburridas a causa de los absurdos toques de aventura que se

LA MAYORÍA DE LAS MISIONES SON MUY PESADAS Y ABURRIDAS A CAUSA DE LOS ABSURDOS TOQUES DE AVENTURA QUE SE LE HAN DADO

le han dado. El problema de base es que, aunque los programadores se empecinen en lo contrario, los coches sirven básicamente para una cosa: para correr. Por ello resulta totalmente absurdo que el juego te proponga operaciones de precisión, como desconectar minas o sabotear ordenadores. Cuando llevéis más de cinco minutos presionando frenéticamente los controles para poneros a la distancia adecuada del primer ordenador a sabotear, seguramente llegaréis a haceros la misma pregunta que nosotros: "¿Quién es el malvado que ha pegado a Bond al asiento con *Super Glue* para que no baje del coche y apague este maldito cacharro con su manitas?".

ALGUNAS FASES BUENAS

Por suerte hay algunas fases de acción pura en las que simplemente se nos pide que corramos y hagamos uso intensivo de nuestro nutrido armamento (misiles, metralletas, manchas de aceite, nubes de humo…), pero son pocas y, sobre todo, fáciles. Encima alguna de ellas toman 'ideas prestadas' de otros títulos con un descaro más que notable (echad un vistazo a la segunda misión y os encontraréis con un estupendo clon de las fases de conducción del juego *La Jungla de Cristal*).

007 Racing sólo tiene interés para los fans de las películas del agente británico, pero hay que advertir que el único detalle que realmente llegará al corazón del aficionado *bondiano* es la intro con imágenes reales de todas las épocas de la veterana saga de films. No creemos que ver los cochazos de Q en versión minimalista (más que nada por el número de polígonos utilizados para recrearlos) haga soltar lágrimas de emoción (de otras cosas, quizá) al fanático de 007.

BOND NO HAY MÁS QUE DOS

Además de las misiones para un jugador, *007 Racing* incluye dos minijuegos para dos usuarios a pantalla partida. Uno es el típico juego de 'pasar la bomba' (algo así como el infantil juego de *la peste* pero con explosivos por medio) y otro es un combate de todos contra todos muy parecido a *Twisted Metal* (¿ya os hemos hablado del complejo de Ana Rosa Quintana de los programadores, ¿verdad?) en el que participan simultáneamente… ¡hasta dos coches a la vez! Excitante.





ARRIBA
LA INTRO CON IMÁGENES DE PELÍCULAS
LAS FASES CON MÁS ACCIÓN
LA IDEA PARECÍA BUENA…

ABAJO
…HASTA QUE LOS PROGRAMADORES DEMOSTRARON LO CONTRARIO
MECÁNICA ABSURDA
MODO DE DOS JUGADORES DE PURO RELLENO

VALORACIÓN PARCIAL

AMBIENTACIÓN	3
GRÁFICOS	3
JUGABILIDAD	2,5
DURACIÓN	3,5
VIDILLA	1

PUNTUACIÓN ●●●

SNO CROSS CHAMPIONSHIP RACING

TÍRATE DE LA MOTO... DE NIEVE

PLATAFORMA **PS ONE**
GÉNERO **DEPORTIVO**
IDIOMA **CASTELLANO**
DESARROLLADOR **UDS SPORTS**
EDITOR **CRAVE ENTERTAINMENT**
DISTRIBUIDOR **UBI SOFT**
PRECIO **4.990 PESETAS**

¿Cansados de surfear sobre la nieve? ¿Qué tal si probáis con el motocross blanco? Ésta es la receta de *Sno Cross*, un juego con un control cercano al de un simulador de rallies ya que exige un notable dominio de la técnica del derrape para tomar las curvas con eficacia y no perder esas decisivas centésimas de segundo. Los choques con los laterales se sobrellevan sin una excesiva pérdida en la dirección, lo cual desahoga un tanto del principal problema que deberemos afrontar: elijamos la máquina que elijamos (dentro de la cilindrada del medio litro, ya que las de 600 y 700 cc nos están vetadas al principio) nos dará la sensación de que las demás gozan de mayor punta de velocidad que el escurridizo Correcaminos dopado.

Más adelante podremos introducir mejoras en nuestra oruga con esquís, pero su influencia será irrelevante y para rascar algún podio no habrá otro camino que acumular una vuelta tras otra para conocer a fondo los circuitos. Esta experiencia vale muy mucho la pena, porque los escenarios muestran una nieve texturizada como nunca y rodeada de elementos como casas, teleféricos o helicópteros recreados con todo lujo de detalles. La posibilidad de realizar piruetas aéreas para sumar puntos, un divertido modo consistente en escalar rampas y sobre todo un editor de circuitos menos decorativo que de costumbre redondean un lanzamiento exigente pero plagado de calidad, llamado a convertirse en el *Colin McRae* de los juegos de velocidad sobre nieve.

SNO CROSS TIENE UN CONTROL CERCANO AL DE UN SIMULADOR DE RALLIES YA QUE EXIGE UN NOTABLE DOMINIO DE LA TÉCNICA DEL DERRAPE PARA TOMAR LAS CURVAS CON EFICACIA





Estos parajes se congelan con más frecuencia que los sueldos de los funcionarios.







Izquierda: A las camisetas de los corredores les falta el anti-alias y están algo pixeladillas...





De tanto mirar los escenarios del juego, en este pie de foto nos hemos quedado en blanco.

ARRIBA
BELLO Y ADICTIVO
COMPLETO EDITOR
EL MODO 'ESCALADA'

ABAJO
DIFÍCIL COMO ÉL SOLO
REPARACIONES IMPERCEPTIBLES
POCOS CIRCUITOS

VALORACIÓN PARCIAL

AMBIENTACIÓN	4
GRÁFICOS	4,5
JUGABILIDAD	4
DURACIÓN	4
VIDILLA	4

PUNTUACIÓN ●●●●



Abajo: Los programadores han caído en un claro gazapo histórico porque en la Edad Media no se habían inventado las 'armas de fuego'.







WARRIORS OF MIGHT AND MAGIC

MUCHA GUERRA Y POCA MAGIA

PLATAFORMA **PS ONE**
GÉNERO **AVENTURA**
IDIOMA **CASTELLANO**
DESARROLLADOR **3DO**
EDITOR **3DO**
DISTRIBUIDOR **VIRGIN**
PRECIO **POR DETERMINAR**



Conociendo a los señores de 3DO, no es de extrañar que la mediocre unión de aventura y rol que supuso *Crusaders of Might and Magic* no tardaría mucho en conocer un hermanito. *Warriors of Might and Magic* ya está entre nosotros con mucho menos rol, algunos toques de aventura, cierto aspecto plataformero y notorias 'influencias' de títulos como *Soul Reaver* o *Gauntlet*. El resultado es algo más satisfactorio que su predecesor, pero desde luego no supone un salto de calidad suficiente como para suscitar pasiones desatadas entre los amantes a la aventura.

WARRIORS OF MIGHT AND MAGIC CUENTA CON ALGUNOS TOQUES DE AVENTURA, CIERTO ASPECTO PLATAFORMERO Y NOTORIAS 'INFLUENCIAS' DE TÍTULOS COMO SOUL REAVER O GAUNTLET

CONDENA PERPETUA

El protagonista de la historia, con unos andares bastante risibles (sus animaciones cuando corre parecen el resultado de haberse sentado encima de una hoguera) y una horrible máscara pegada a la cara, se llama Allron y ha sido condenado por un malvado brujo a vagar sin descanso por el tétrico Pozo de los Condenados. Allí, además de encontrarse con el padre Apeles, Jesús Vázquez y Pepe Navarro, se las tendrá que ver con múltiples bichos que demuestran, con su absurdo comportamiento (hay jefes finales con ¡una! sola rutina de ataque y ¡ninguna! de defensa), que la expresión 'inteligencia artificial' le viene muy grande a algunos videojuegos. A base de espadazos y hachazos, saltos entre plataformas, recolección de llaves y joyas, viajes entre teletransportadores y destrucción de generadores de monstruos (*Gauntlet*, ¿estás ahí?) deberemos ir superando una fase tras otra sin un objetivo demasiado concreto. Técnicamente el juego muestra algunos detalles interesantes (como ciertos efectos de luz y transparencias y unos enormes entornos que no están nada mal), y el control ha mejorado algo respecto al insufrible *Crusaders*. Pero las ralentizaciones a la que se juntan tres bichos en pantalla son de órdago y la cámara, aunque en teoría es ajustable, en la práctica se deja dominar menos que un patito de goma en una bañera llena de aceite. Aun así, lo peor del juego es que al cabo de un cierto momento, la repetitiva mecánica, el patetismo de unos combates que parecen una pelea de patio de colegio y el horrible apartado sonoro (la música parece una parodia de *Conan* y el doblaje es infame) hunden a este título en el aburrimiento y la sosería. Si eres fanático de la aventura y pudiste soportar *Crusaders*, tal vez este irregular juego te interese.

ARRIBA
- ES MEJOR QUE *CRUSADERS*
- ALGUNOS DETALLES TÉCNICOS AGRADABLES
- GRANDES ESCENARIOS

ABAJO
- ES UN *SOUL REAVER/GAUNTLET* DE PACOTILLA
- ANIMACIONES LAMENTABLES
- LA INCOMPETENCIA ARTIFICIAL

VALORACIÓN PARCIAL

AMBIENTACIÓN	2,5
GRÁFICOS	3,5
JUGABILIDAD	3
DURACIÓN	3
VIDILLA	2,5

PUNTUACIÓN ●●●○○

BUZZLIGHTYEAR OF STAR COMMAND

EL RETORNO DE BUZZZZZ... ZZZZ... ZZZZ...

PLATAFORMA	**PS ONE**
GÉNERO	**AVENTURA**
IDIOMA	**INGLÉS**
DESARROLLADOR	**TRAVELLER'S TALES**
EDITOR	**ACTIVISION**
DISTRIBUIDOR	**PROEIN**
PRECIO	**POR DETERMINAR**

Activision ha decidido exprimir un poco más la atractiva licencia de *Toy Story* y nos obsequia con otro juego basado, no ya en la película, sino en una especie de serie de dibujos animados que tiene por protagonista al mismísimo Buzzlightyear. Como policía espacial, nuestra misión consistirá en atrapar villanos mientras evitamos que los múltiples enemigos hagan morder el plástico al bueno de Buzz. Al principio de cada nivel, se nos encomienda la tarea de atrapar a un criminal en concreto. Pues bien, fase tras fase, lo que deberemos hacer será perseguir continuamente al malo en cuestión sorteando toda clase de obstáculos para enfrentarnos al final contra él. Eso sí, si no somos lo suficientemente rápidos o nos quedamos por el camino recogiendo power-ups o acribillando bichos, que para eso están, el malhechor volará al cabo de 15 segundos y tendremos que repetir ooootra vez la fase. Pero no será la única ocasión en que visitemos repetidas veces un nivel, ya que para abrir los más avanzados deberemos acumular medallas, que conseguimos cada vez que completamos uno de los objetivos de cada pantalla. Vamos, que en muchas ocasiones nuestra desesperación y aburrimiento sí que realmente pueden ir 'hasta el infinito y más allá'.

EN MUCHAS OCASIONES NUESTRA DESESPERACIÓN Y ABURRIMIENTO SÍ QUE REALMENTE PUEDEN IR 'HASTA EL INFINITO Y MÁS ALLÁ'





Estas persecuciones se desarrollan en niveles lineales, en ocasiones bastante aburridos (que se hacen el doble de monótonos cuando hay que recorrerlos en múltiples ocasiones), plagados de múltiples power-ups como motos, jet-packs o rayos teledirigidos que sólo podremos recoger si tenemos la paciencia suficiente de recoger unas monedas que (¡oh, sorpresa!) están desperdigadas por todo el nivel. El único aspecto algo sobresaliente en este soso y lineal título es el apartado gráfico (muy próximo a la estética de los dibujos animados) con unos personajes recreados con sombras planas y unos niveles cuajados de curiosos detalles, aunque no faltos de cierto clipping y pop-up. Sólo apto para los más pequeños y los fans de las Historias de Juguetes.







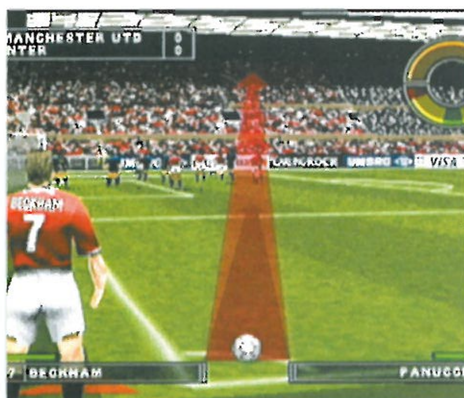
ARRIBA
- ORIGINAL APARTADO GRÁFICO
- COMBINACIÓN DE DISPAROS Y PERSECUCIÓN
- LOS VARIADOS POWER-UPS

ABAJO
- ABURRIDO
- LINEAL
- REPETITIVO

VALORACIÓN PARCIAL

AMBIENTACIÓN	3
GRÁFICOS	3,5
JUGABILIDAD	2,5
DURACIÓN	3
VIDILLA	2,5

PUNTUACIÓN ●●●○○







EUROPEAN SUPER LEAGUE

¡TÚ ERRES MUY MALO!

PLATAFORMA **PS ONE**
GÉNERO **DEPORTIVO**
IDIOMA **CASTELLANO**
DESARROLLADOR **COYOTE**
EDITOR **VIRGIN**
DISTRIBUIDOR **VIRGIN**
PRECIO **4.990 PESETAS**

Se confirman nuestras peores sospechas, ya esbozadas en la anterior previa que realizamos de este juego: empleando una expresión benevolente, *ESL* se va a quedar en jueguecillo balompédico del montón. Una pena, porque apunta destellos muy a tener en cuenta: no es ninguna exageración decir que ciertas animaciones son las más realistas que jamás han pisado un césped consolero en 32 bits. En concreto, nos han 'sorprendido' (de la manera que puede sorprender un juego así) los movimientos de los jugadores, mostrados en plano corto, cuando se aprestan a lanzar un córner o sacar de banda. Esta atención por el detalle también preside, por ejemplo, los momentos previos a las sesiones de entrenamiento, que cada jugador afronta con sus particulares estiramientos musculares.

LOS PARTIDOS SON INSUFRIBLEMENTE LENTOS Y ACCIONES BÁSICAS COMO CENTRAR UN BALÓN EXIGEN HORAS DE PRÁCTICA PORQUE LA FÍSICA QUE RIGE EL ESFÉRICO ES INCOMPRENSIBLE





ESTO NO ES FÚTBOL

Hasta aquí, todo muy bonito. Lo siguiente, el infierno (y no nos referimos a la temporada del Atlético de Madrid precisamente). Ignoramos si a los programadores se les acabó el presupuesto y les entraron las prisas o les dio un ataque de pereza, pero en lo que se refiere al juego en sí, el desaguisado que han perpetrado es de auténtico juzgado de guardia: los partidos son insufriblemente lentos, acciones básicas como centrar un balón exigen horas de práctica porque la física que rige el esférico es incomprensible y hacer un gol es tarea reservada a un grupo de elegidos (o de suertudos).

Los gráficos de los futbolistas son aceptables, pero no puede decirse lo mismo de las gradas. Habíamos visto públicos cutres —los graderíos de algunos *NBA Live* son todo un clásico— pero éste es lo más parecido a una pizza cuatro estaciones recalentada. En definitiva, estamos ante un ejemplar de desaguisado futbolero sólo apto para hinchas acérrimos de ésos capaces de tragarse consecutivamente tres partidos de Preferente en pago por visión. Avisados estáis.

Nosotros que creíamos que en un juego de *Super Ligue* podríamos ir de copas con chatis, y resulta que es otro simulador de fútbol...



ARRIBA
FUTBOLISTAS BIEN DEFINIDOS
LOS MEJORES CLUBS DEL CONTINENTE
ANIMACIONES SOBERBIAS...

ABAJO
...LÁSTIMA QUE SE EJECUTEN A CÁMARA SÚPERLENTA
NI SIQUIERA SUENA BIEN
LA COMPETENCIA LE APLASTARÁ

VALORACIÓN PARCIAL

AMBIENTACIÓN	1,5
GRÁFICOS	3
JUGABILIDAD	1,5
DURACIÓN	1
VIDILLA	1,5

PUNTUACIÓN

CHAMPIONSHIP MOTOCROSS 2001

¿MÁS ES MENOS?

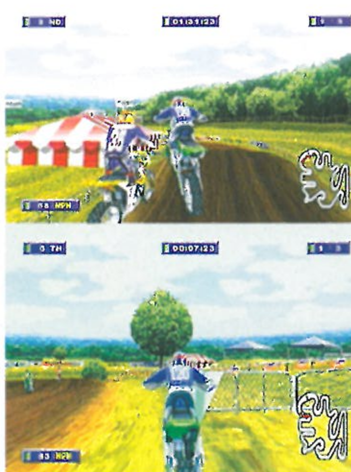
PLATAFORMA **PS ONE**
GÉNERO **CONDUCCIÓN**
IDIOMA **INGLÉS**
DESARROLLADOR **FUNCOM**
EDITOR **THQ**
DISTRIBUIDOR **PROEIN**
PRECIO **POR DETERMINAR**

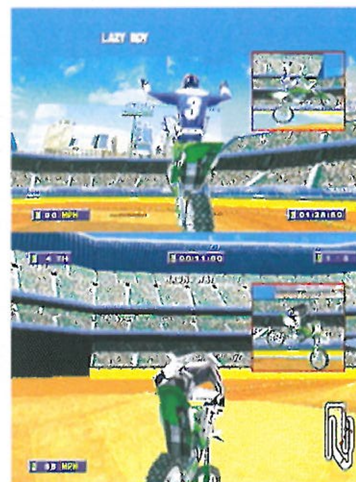
El primer *Championship Motocross* fue uno de los pocos oasis jugables al que podían asirse los aficionados al motociclismo en PlayStation (y es que los simuladores del género, tras atentados digitales como *McGrath vs Pastrana* o *Superbike 2000*, deberían ser declarados como 'zona catastrófica'). La nueva edición de este título ofrece como mayor aliciente una notable ampliación de todas las opciones de juego: tres niveles de competición diferentes, gran número de circuitos, un modo de competición Freestyle para ejecutar piruetas en el aire, ajustes mecánicos de todo tipo, recambios a la venta de marcas conocidas, dos modos multijugador... Vamos, que el juego es más completo que un diccionario de 500.000 pesetas, pero cuando uno se pone tras el manillar empiezan a aparecer los problemas. El equipo de programación de Funcom ha intentado mejorar los gráficos respecto al juego original y darle una mayor resolución de pantalla a costa de ralentizar el motor del juego. ¿El resultado? Las motos parecen haber cambiado la gasolina con plomo por gasolina con tranquilizantes, porque han perdido el nervio que tanto nos gustó en la primera parte. Sin duda, nos quedamos con la edición del año pasado.

AMBIENTACIÓN	4
GRÁFICOS	3,5
JUGABILIDAD	3,5
DURACIÓN	4
VIDILLA	3

PUNTUACIÓN









BURSTRICK

AL AGUA PATOSOS

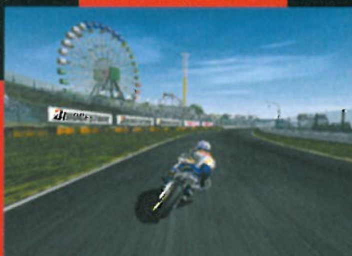
PLATAFORMA **PS ONE**
GÉNERO **DEPORTIVO**
IDIOMA **INGLÉS**
DESARROLLADOR **METRO**
EDITOR **JVC**
DISTRIBUIDOR **VIRGIN**
PRECIO **4.990 PESETAS**

Metro, además de ser ese lugar donde los redactores de Planet mendigan unas pesetillas disfrazados de músicos peruanos, es el nombre de una compañía de software japonesa que se hizo famosa por su juego de baile *Bust-A-Groove*. Ahora nos llega de su mano este *Burstrick*, un simulador de esquí acuático que fácilmente se puede convertir en el rey del género (suele pasar cuando no hay competencia). El juego se divide en dos partes claramente diferenciadas. La primera es una carrera de obstáculos en la que deberemos atravesar una serie de puntos de control en un tiempo límite a la vez que saltamos sobre una serie de rampas para hacer puntos. Suena bien, pero la ausencia de competidores en la pantalla, la monotonía y una realización técnica que necesita respiración asistida dan al traste con el invento.
El segundo modo de juego es bastante más interesante. El objetivo consiste en realizar el máximo número de piruetas posible para conseguir alcanzar una puntuación récord. Para ello se ha ideado un sistema de combos que se ejecutan de una forma calcada a los pases de baile vistos en *Bust-A-Groove*. Es un reto divertido, pero nadie podrá pasar por alto sus gráficos, más rústicos que el parqué de los Picapiedra. Un juego decididamente nos parece que es menor.

AMBIENTACIÓN	2,5
GRÁFICOS	2,5
JUGABILIDAD	3,5
DURACIÓN	3
VIDILLA	3

PUNTUACIÓN


agv
SUZUKI
9
AGV
SUZUKI
MICHELIN
MOTUL
NGK





MOTO GP

UN GRAN PREMIO PARA LA PS2



¡RECOMENDADO!
PLATAFORMA **PS2**
GÉNERO **CARRERAS**
IDIOMA **CASTELLANO**
DESARROLLADOR **NAMCO**
EDITOR **NAMCO**
DISTRIBUIDOR **SONY**
PRECIO **9.990 PESETAS**



Ha tenido que pasar mucho tiempo para que los usuarios de consola aficionados al motociclismo puedan disfrutar, por fin, de un juego que realmente sea capaz de colmar sus expectativas. Tras tener que soportar una lista de pestiños sólo comparable al desfile de insufribles *varietés* musicales de *Noche de fiesta*, Namco ha conseguido unir en *Moto GP* una cuidadísima parte gráfica con una jugabilidad 'marca de la casa' para dar como resultado unos de los títulos más interesantes de los primeros lanzamientos de PS2 que han llegado a nuestro país.

MÁS ALLÁ DE LA RECREATIVA

Moto GP tiene su origen en la recreativa de 1998 de Namco *GP 500*, aunque al igual que la versión PS2 de *Tekken Tag Tournament*, el









juego de la 128 bits de Sony supone un lavado de cara tan radical de la coin-up que a más de uno le puede parecer un título distinto. Para empezar, el aspecto gráfico ha sido mejorado de una manera tan espectacular que más de un motero puede derramar lágrimas de emoción al ver reproducidos de una manera magistral e hiperdetallista cada uno de los 12 modelos de motos de las que consta el juego. Tubos de escape, carenado, suspensiones, velocímetros... todos los aspectos



UNO DE LOS POCOS FALLOS, PERCEPTIBLE SOBRE TODO EN LAS REPETICIONES ES LA FALTA DE ANTIALIASING, TAMBIÉN CONOCIDO COMO ANTI-ALIAS

están representados de una manera más fiel a la realidad que la cuadrilla de dobles de Michael Jackson. Pero es que a este gran nivel de detalle en las motos se suma un entorno de las carreras que parece una fotografía en movimiento: los escenarios, más sólidos que la cara de una estatua de la isla de Pascua, están repletos de elementos de ambientación incluyendo auténticas *frivolités* como petardos que explotan en tiempo real en una curva de Jerez (¡olé ese





¡Ojo no te A.Cribillé(n)!

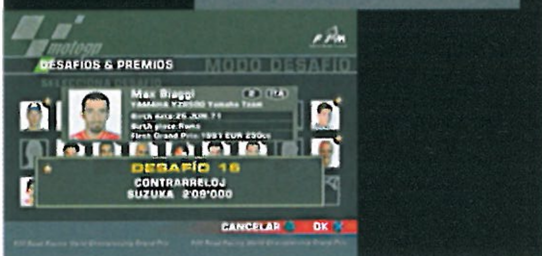




DESAFÍOS A LA CARTA

Para alargar un poco más la vida del juego los desarrolladores han incluido el modo Desafío (no presente en la recreativa) en el que deberemos superar 54 retos diferentes para poder desbloquear diferentes elementos: pilotos oficiales del Mundial (aunque de la temporada de 500 c.c. de 1999), las cinco pistas en sentido inverso, tres personajes secretos y una buena ración de fotografías bastante bonitas a la par que inútiles. Para conseguir tales extras deberemos superar ciertas exigencias en el modo Temporada o Arcade, batir récords en el modo Contrarreloj y superar un tiempo límite en diversos tramos de los circuitos (parece simple, pero la tontería puede llegar a picar más que una plaga de mosquitos chupasangre). Os aseguramos que, aunque suene ridículo, por una triste fotografía de premio uno puede llegar a subirse a la moto más veces que un repartidor de pizzas con adicción al trabajo.









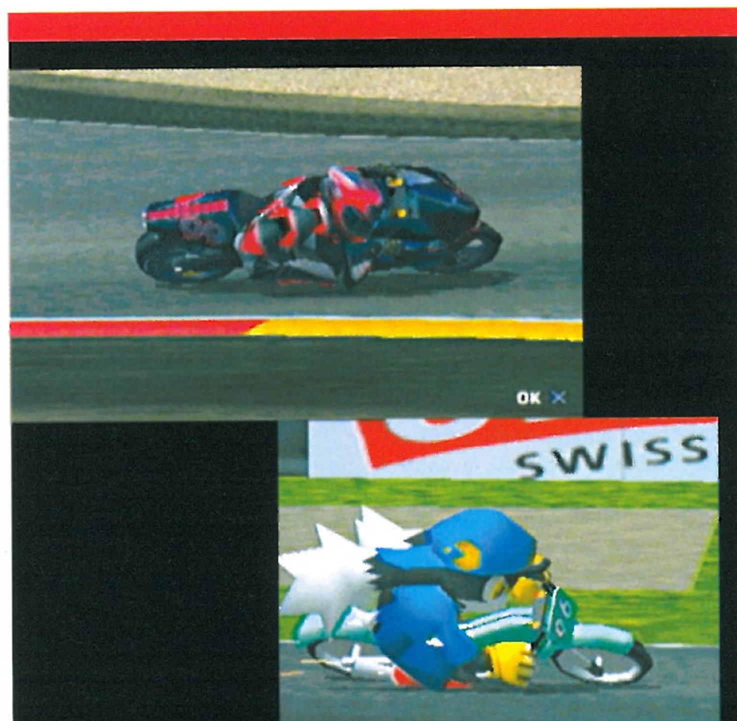


gamberrismo hispano!), aviones despegando sobre Donington o norias giratorias en los alrededores de Suzuka. Si además tenemos en cuenta de que el pop-up y las ralentizaciones están más muertas y enterradas que la momia de Tutankhamon (¡por fin!) y que podremos presenciar unas

POR FIN EN UN JUEGO DE MOTOCICLISMO LA MOTO SE COMPORTA COMO UNA MOTO Y NO COMO UN COCHE AL QUE SE LE HAN SUSTRAÍDO DOS RUEDAS Y SE LE HA ENGANCHADO UN MANILLAR DE BICICLETA



maravillosas repeticiones de auténtica antología que pueden dejar a las de una retransmisión televisiva en simple vídeo de primera comunión, pocos peros se le pueden poner al aspecto visual de este juego. Nosotros sólo encontramos uno perceptible sobre todo en las repeticiones: la falta de antialiasing, también conocido como anti-alias (no nos referimos con ello a que el juego no tenga mote). Respecto al apartado sonoro, *Moto GP* muestra uno de los tratamientos de efectos más trabajado que hemos encontrado en un videojuego: el rugir de los motores, las frenadas, las reducciones de marcha, las turbulencias del aire, los roces con la estribera contra el asfalto, el griterío del público... todos



ESTRELLAS INVITADAS

Al igual que sucedió con *Ridge Racer V*, Namco no ha podido resistir la tentación de incluir en *Moto GP* uno de sus 'mascotas' más emblemáticas: el adorable gato Klonoa. Antes de que se convierta en protagonista de uno de los juegos más esperados de PS2 (*Klonoa 2: Lunateia's Veil*) podremos echarnos unas carreras con este gigantesco michino cuyas tremendas orejas pueden dejar en menudencias los pabellones auditivos de todo un Príncipe Carlos de Inglaterra. Además, también tendremos como invitados estrellas a un típico motorista japo llamado Gun Koma y al hipermacarra futurista K1 .









los detalles imaginables están reproducidos con una verosimilitud pasmosa. La banda sonora, por su parte, es para quitarse el sombrero.... y correr a gorrazos al señor que la haya compuesto. Si Namco siempre se ha caracterizado por sus excelentes composiciones techno, en *Moto GP* esta clase de música sufre su particular descenso a los infiernos con unos temas insufribles y machacones a más no poder. Os recomendamos fervorosamente que juguéis simplemente con los efectos sonoros como acompañamiento: incluso un solo de guitarra flamenca de Holybear después de la ingesta de cuatro botellas de fino es más soportable que la horrible ambientación musical del juego.

SÓLO MOTOS

A nivel jugable, aunque el título no consigue desprenderse del todo de su origen de recreativa (sólo tenemos cinco circuitos disponibles), muestra el buen hacer habitual de Namco: el comportamiento de la moto (SÍ, por fin en un juego de motociclismo la moto se comporta como una moto y no como un coche al que se le han sustraído dos ruedas y se le ha enganchado un manillar de bicicleta) es una mezcla perfecta de simulación realista y espíritu arcade. Así, aunque deberemos utilizar más de lo habitual el freno y las trazadas de las curvas nos pueden causar más de un quebradero de cabeza en las primeras horas de juego, el juego consigue picarnos lo suficiente como para que nunca optemos por bajarnos de la moto. Además, para los más machotes y amantes de las emociones fuertes, se ha incluido un nuevo modo 'simulación' en el que se incrementan los comportamientos realistas de la moto, y con el que besaremos el suelo más frecuentemente que a una fotografía de Laetitia Casta si frenamos demasiado en las curvas o abrimos















En los bordes de los circuitos hay más cuadros que en el Museo del Prado.





gas en exceso durante una trazada. Algo bastante inusual en Namco que agradecerán aquellos que, como nuestro grafista Nen, nacieron con una moto bajo el brazo.

En lo referente a los modos de juego, se han añadido respecto a la coin-up el modo Desafío (mirad el recuadro) y un nuevo modo Temporada que, aunque algo cargante (deberemos repetir varias veces los mismos recorridos con el fin de cumplir los requisitos en la clasificación final que nos encargan nuestros jefes), consigue incrementar las opciones de juego más allá de la simple carrera arcade. No es que estos añadidos incrementen espectacularmente la duración de un juego que, recordémoslo, proviene de recreativa. Pero sí consiguen darle más solidez, demostrando de esta manera estar a la altura del hardware en el que está programado. Si te van las motos, la competición, la velocidad, la espectacularidad gráfica, la irresistible jugabilidad *made in* Namco y tienes una PS2 no lo dudes: *Moto GP* es tu juego.



No os dejéis engañar por el título: el juego no ha sido programado por Miya-moto.

ARRIBA

GRAN CALIDAD GRÁFICA
EXQUISITA JUGABILIDAD
EL MEJOR JUEGO DE MOTOS PARA CONSOLA

ABAJO

SÓLO CINCO CIRCUITOS
AL PRINCIPIO PUEDE FRUSTRAR
HORRIBLE BANDA SONORA

VALORACIÓN PARCIAL

AMBIENTACIÓN	4,5
GRÁFICOS	4,5
JUGABILIDAD	4,5
DURACIÓN	3,5
VIDILLA	4,5

PUNTUACIÓN

KESSEN

ÉPICA EN 128 BITS

¡RECOMENDADO!
PLATAFORMA **PS2**
GÉNERO **ESTRATEGIA**
IDIOMA **INGLÉS**
DESARROLLADOR **KOEI**
EDITOR **KOEI/EA**
DISTRIBUIDOR **EA**
PRECIO **10.495 PESETAS**

Menos conocida en Europa que la gastronomía contemporánea nepalí, la compañía japonesa Koei se ha caracterizado por mezclar con gran sabiduría los *wargames* estratégicos con sucesos y personajes históricos orientales. Esta vocación 'mamporrero-historicista' ha dado como resultado sagas míticas para los amantes de la estrategia como *Nobunaga's Ambition* (que vendría a ser como un precedente de este *Kessen* al estar ambientada en el medievo nipón) o *Romance of the Three Kingdoms* (auténticos 'cuentos chinos' que ya van por la séptima entrega). En su primer trabajo en 128 bits, Koei ha demostrado dos cosas: que ha sido una de las pocas compañías en tomarse la PlayStation 2 realmente en serio, y que ha sabido transformar un género como la estrategia (que tradicionalmente tiene un atractivo visual similar al de las pantorrillas de la Reina Madre de Inglaterra) en un auténtico espectáculo épico con una historia de fondo apasionante.

ENTRE TOKUGAWAS Y TOYOTOMIS

A finales del siglo XVI Japón entra en un tremendo caos, con señores feudales de todo tipo de pelaje









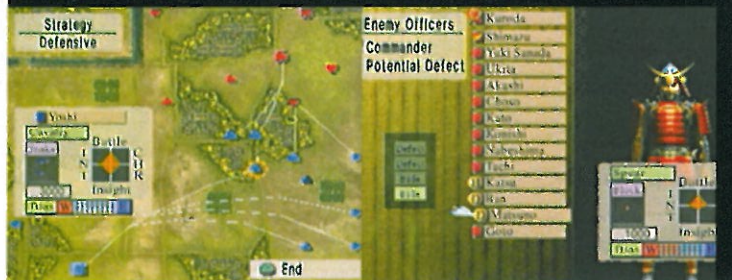


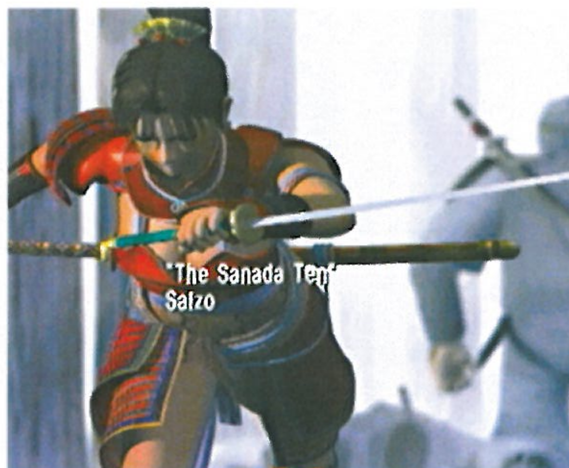
batallando como posesos. Parece ser que la dinastía Toyotomi será la encargada de coger el toro por los cuernos. Pero hete aquí que el señor Ieyasu Tokugawa se enfrasca su cucurucho de los domingos y dice que nones, que Japón es suyo. *Kessen* nos propone ser partícipes activos del conflicto entre el susodicho Tokugawa (al cual interpretaremos en un principio, hasta que se consagre como shogun imperial tal como indica la Historia) y el bueno de Mitsunaru Ishida, representante de los pobres Totoyomi. Conforme avancemos en la enrevesada trama del juego, con varias historias paralelas y constantes traiciones, alianzas y defenestraciones, nos las tendremos que ver con otros caciques con ganas de fiesta. Y una vez superemos las siete grandes batallas que nos propone el juego con el ejército ganador, podremos darle la vuelta a la tortilla y pasar a manejar al señor Ishida en unas batallas con un nivel de dificultad algo mayor (y es que se supone que, cual presidente de club de fútbol graduándose en Filosofía y Letras, estamos cambiando la Historia).

Todo este rollo histórico está muy bien, pero ¿qué es lo que hace de *Kessen* una experiencia apasionante para todo amante de la estrategia? Para empezar, olvidaos del habitual aspecto de pizarra pintarrajeada de clase de parvulario que suelen tener los juegos de este tipo. En *Kessen* por fin vemos para qué puede servir el

EL JEFE TIENE UN PLAN

Nuestra labor como caudillo militar no se reduce a poner cara de tipo duro, soltar cuatro o cinco gritos estridentes y salir en los libros de Historia con más asiduidad que José María Aznar en los informativos de Antena 3. En *Kessen* deberemos planificar las batallas cuidadosamente. Primero, intentaremos sobornar con unos cuantos yenes a los generales del bando contrario que parezcan más vulnerables al color del dinero. Después, seleccionaremos nuestra cuadrilla de compañeros a lo Curro Jiménez, diseñando asimismo la disposición de sus tropas. A continuación, estableceremos nuestra estrategia de ataque planeando emboscadas traicioneras o embestidas rastreras por la espalda. Y finalmente, en el campo de batalla, ordenaremos ataques o defensas y seleccionaremos las diferentes maniobras especiales de nuestros generales.









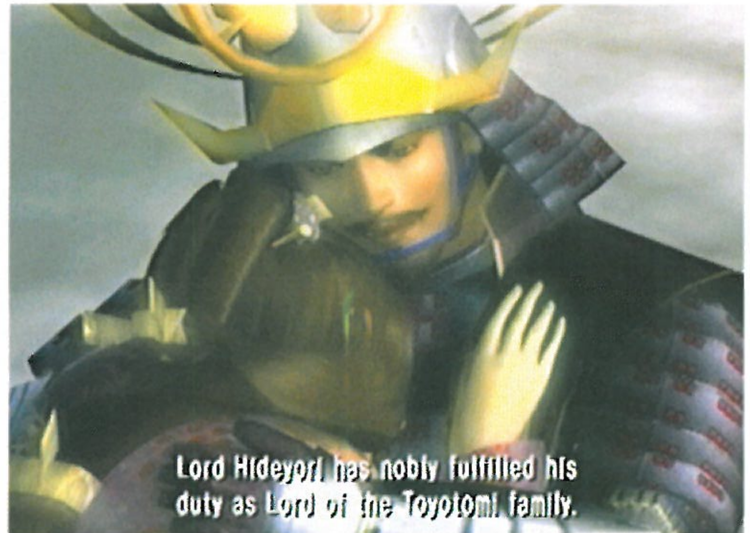


Derecha: Menudas cornamentas lucían los samurais. Se nota que en el Japón antiguo no había cinturones de castidad..





Las últimas chicas entrevistadas para trabajar en Planet dejaron clara su opinión sobre el actual equipo de redactores.



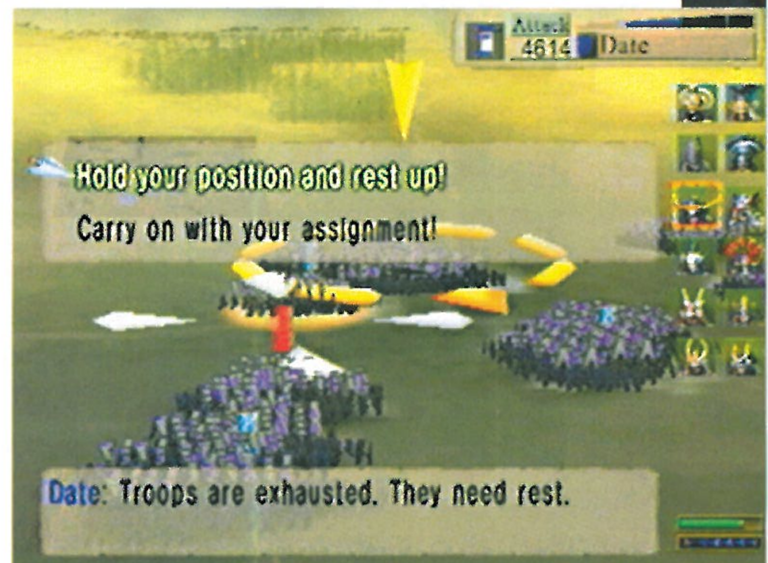
potencial gráfico de la PS2: las batallas son realmente ÉPICAS. Podremos contemplar atónitos decenas de guerreros poligonales en pantalla sin ralentizaciones, cargas y batidas multitudinarias, espectaculares cañonazos, explosiones y duelos entre generales, impresionantes armaduras con un increíble nivel de detalle, sorprendentes expresiones faciales, múltiples unidades de combate perfectamente diferenciadas... La lástima es que las secuencias generadas por la consola en las que veremos la respuesta de los ejércitos a nuestras indicaciones (cargas, ataques con rifles, ballestazos, ataques de arqueros, etc.) a pesar de su espectacularidad, no muestran mucha variedad y acaban resultando algo repetitivas. Asimismo, tampoco nos ha gustado que gran parte de los conflictos bélicos se desarrolle en una vista general en la que los ejércitos se asemejan a una convención de píxeles en desbandada. Pero os podemos asegurar que nunca antes como en este fascinante juego nos hemos sentido realmente en el fragor de un

EN EL JUEGO DE KOEI POR FIN VEMOS PARA QUÉ PUEDE SERVIR EL POTENCIAL GRÁFICO DE LA PS2: EN KESSEN LAS BATALLAS SON REALMENTE ÉPICAS



¡*KESSENTEREN* OTRA VEZ!

Si *Kessen* ya es un juego que puede dejarle a uno con la boca abierta, no queremos ni imaginar la maravilla que puede suponer el inminente (sale este mismo mes de marzo en Japón) *Kessen II*. Con hasta ¡500! personajes en pantalla, guerras de noche y día, nuevos ataques mágicos como torbellinos, tornados o relámpagos, y secuencias de vídeo aún más apabullantes que las de su precuela, este juego promete muchísimo. En este caso la ambientación y la historia cambiarán del Japón del siglo XVII a la China del siglo III a.C., durante la famosa época de los Tres Reinos Combatientes (*Romance of the Three Kingdoms*). Los protagonistas serán los viejos conocidos (para los que hayan jugado a *Dinasty Warriors 2*) Liu Bei y Cao Cao, que no discutirán por un tazón de Cola-Cao (perdonad este nefasto chiste, pero es que el mundo nos hizo así) sino por el control de toda China. Podremos jugar con ambos jefes por separado y en el caso de Liu Bei habrá la inevitable historia de amor con la concubina Diao Chan. Y por si esto fuera poco, Koei ya está desarrollando *Kessen III*, que aunque en un principio se especulaba con que aparecería en Xbox, será finalmente exclusivo para PS2. ¡Chúpate esa, Bill Gates!





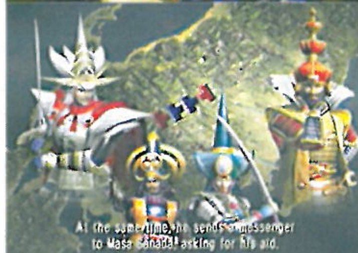














campo de batalla (bueno, salvo aquella vez en que la Redacción al completo de *PlanetStation* debió decidir quién se llevaba a su casa un póster a tamaño natural de Angelina Jolie tal como vino al mundo).

UNA HISTORIA DE CINE

El segundo gran atractivo de este juego es que no sólo nos dedicaremos a guerrear de la manera más espectacular posible, sino que también viviremos una apasionante película interactiva protagonizada por un numeroso reparto de personajes, con temas como el honor, el odio, la amistad, la traición, las relaciones entre padres e hijos, el amor y todas esas cosas que se suelen ver en el cine japonés épico lleno de samurais, shoguns y demás fauna autóctona. Gracias a unas soberbias secuencias de vídeo, y a la omnipresente y sublime banda sonora con orquesta

KESSEN SUPONE UNA ORIGINAL Y APASIONANTE AVENTURA ÉPICA INCONCEBIBLE EN 32 BITS QUE NOS OFRECE LAS BATALLAS MÁS FASCINANTES A NIVEL VISUAL VISTAS EN MUCHO TIEMPO

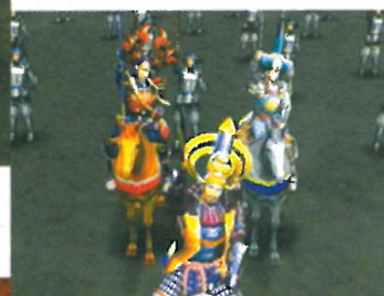
sinfónica incluida, seguiremos (si sabemos algo de inglés, eso sí) sofisticadas intrigas políticas y nos adentraremos en la personalidad de los diferentes generales, que además de compartir un vestuario tremendamente hortera, muestran sus propios sentimientos y personalidades en unos diálogos soberbios. Como reflejo de ello, en el campo de batalla veremos cómo algunos señores de la guerra son capaces de protestar nuestras órdenes o actuar por su propia cuenta, y los sobornos y cambios de chaqueta a lo Luis 'El Camaleón' Figo están a la orden del día.

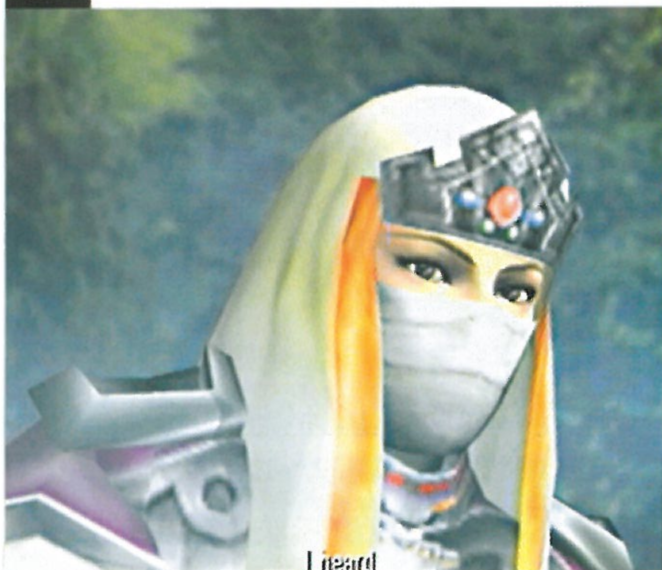
¿ESTRATEGIA PARA TODOS LOS PÚBLICOS?

Evidentemente, la estrategia es un terreno áspero y parece sólo indicado para gente con cierta paciencia y tesón, pero aún así Koei se ha

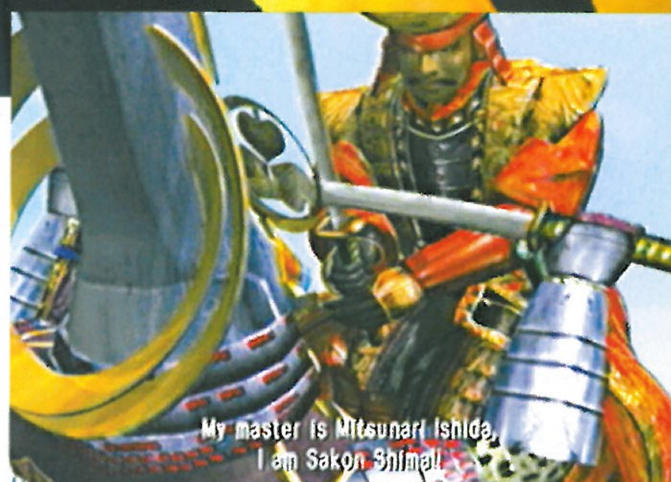




















esforzado en hacer la mecánica del juego más simple que en sus *wargames* anteriores, con un nivel de dificultad bastante asequible, un completísimo tutorial (en inglés, *of course*) y una interfaz y mecánica de juego muy accesible. A pesar de ello el título no pierde profundidad y el toque maestro de Kou Shibusawa (productor del juego) se deja ver en un trepidante desarrollo de las batallas en tiempo real que a pesar de su aire algo repetitivo, resulta muy ágil y adictivo.

Hemos de reconocer que al juego aún le faltan algunos aspectos por pulir como sus repetitivas secuencias de ataque, su falta de traducción (¡y doblaje!) al castellano y su relativamente corta duración (sobre las 15 horas). Pero desde luego, *Kessen* supone una original y apasionante aventura épica inconcebible en 32 bits que nos traslada al turbulento Japón medieval y nos ofrece las batallas más fascinantes a nivel visual vistas en mucho tiempo. Imprescindible para los fans de la estrategia menos sofisticada y más vistosa, y muy recomendable para quienes deseen comenzar a comprobar el potencial de su PS2.



ARRIBA

ESPECTACULAR Y ÉPICO
APASIONANTE HISTORIA
LA AMBIENTACIÓN

ABAJO

SE PUEDE HACER CORTO
DO YOU SPEAK ENGLISH?
SI NO TE GUSTA LA ESTRATEGIA…

VALORACIÓN PARCIAL

AMBIENTACIÓN	4,5
GRÁFICOS	4,5
JUGABILIDAD	4
DURACIÓN	3,5
VIDILLA	4,5

PUNTUACIÓN ●●●●○









Derecha: Cuando los deportistas están en esta posición es que van a iniciar una jugada, o bien que el yogurt de su desayuno estaba caducado...

MADDEN NFL 2001

EL FÚTBOL AMERICANO (TAMBIÉN) ES ASÍ

¡RECOMENDADO!
PLATAFORMA **PS2**
GÉNERO **DEPORTIVO**
IDIOMA **INGLÉS**
DESARROLLADOR **EA**
EDITOR **EA**
DISTRIBUIDOR **EA**
PRECIO **9.990 PESETAS**

La versión yanqui del fútbol nunca ha acabado de cuajar entre el gran público de este país. De hecho, las continuas interrupciones inherentes a ese deporte y su indescifrable terminología siempre han hecho que quede muy por detrás de actividades deportivas más tradicionales como el fútbol de toda la vida o los chinos. Sin embargo, eso no ha impedido el gran éxito de algunas interpretaciones videojueguiles de una de las más típicas prácticas americanas (otras son el béisbol y el palpamiento de becarias a tiempo parcial) entre las que sobresale la serie *John Madden* como una de las más aclamadas del género. Esta entrega para PS2, aun manteniendo el genuino espíritu de sus predecesores de 16 bits, no sólo logra elevar el listón en el terreno del fútbol americano, sino en el de los simuladores deportivos en general.

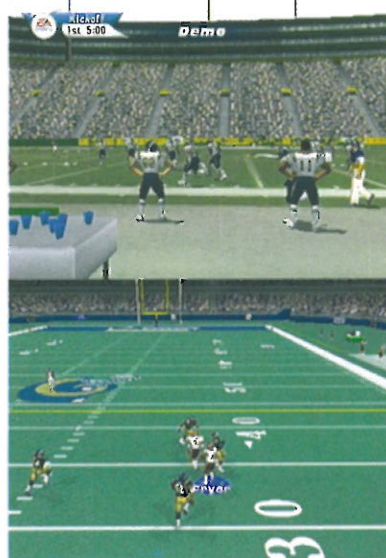
El juego nos presenta dos equipos de cernícalos inflados y con unas hombreras no menos exageradas que intentan llevar un balón ovalado más allá de la línea de fondo del rival, consiguiendo así un *touchdown*. Lo que tan especial hace a este nuevo título de la serie *Madden* es la increíble minuciosidad que se ha dedicado a casi todos los apartados del juego.

En primer lugar está la enorme cantidad de modos de juego en oferta, entre los que se incluyen Exhibición, Temporada y Franquicia. Éste último permite a los jugadores asumir el papel de entrenador y hacer que su equipo vaya escalando posiciones en la NFL. Igual de impresionante resulta la abultada cantidad de equipos disponibles: todas las escuadras actuales de la NFL, equipos clásicos de antaño y unos combinados especiales. Además podemos crear nuestro propio equipo y modificar las habilidades y el aspecto de los componentes de éste.

TENEMOS A NUESTRA DISPOSICIÓN UNA GRAN VARIEDAD DE MANIOBRAS DE CARRERA, PASE Y DEFENSA, Y SI BIEN AL PRINCIPIO PARECEN DESCONCERTANTES, ENSEGUIDA LES PILLAREMOS EL TRANQUILLO

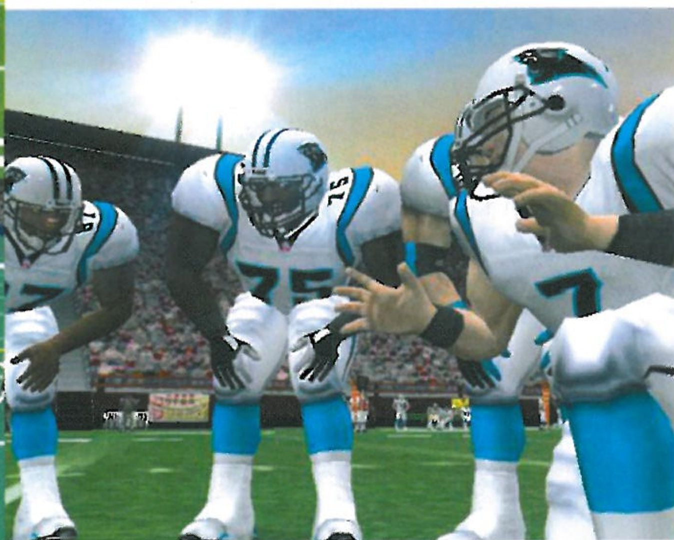
SÉ OFENSIVO

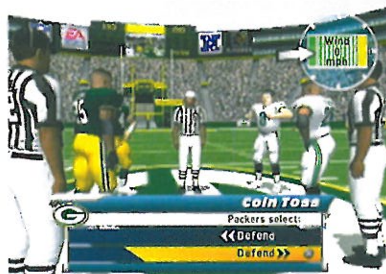
En términos de jugadas de ataque y defensa, el juego presenta la que es quizá la lista de movimientos más completa jamás vista en este subgénero. Tenemos a nuestra disposición una gran variedad de maniobras de carrera, pase y defensa, y si bien al principio parecen desconcertantes, enseguida les pillaremos el tranquillo. Para los neófitos en el deporte se incluye un modo de práctica, junto a una opción para consultar a un auténtico entrenador de la NFL en busca de consejos. Si aún seguimos confusos, podemos activar el nuevo modo de Juego Fácil, que orienta poco a poco a los novatos para que se aclimaten a la acción.













En el apartado de jugabilidad, encontraremos unos partidos reñidos y convincentes. Los controles responden de maravilla en todo momento, y aunque cuesta un poco habituarse al impulso que muestran los jugadores al efectuar una carga, esto a la larga sirve para dar mayor alcance al realismo. La inteligencia artificial de los conjuntos de la CPU es ejemplar, y garantiza que los jugones que estén solos ante la pantalla estén ocupados durante meses. Sin embargo, donde el juego se sale de verdad es en el modo para dos jugadores, que ofrece una buena ración de acción deportiva adictiva y competitiva... ¡viva! (Cuando las musas de la rima tienen el día sembrado, no hay quien nos pare.) Baste decir que la sensación de anotar un *touchdown* ganador en los últimos segundos del tiempo extra no se puede comparar con ninguna otra cosa... que requiera sujetar un mando, claro está.

LOS JUGADORES PRESENTAN UN NIVEL DE DETALLE SIN PARANGÓN: CORREN, PLACAN, SE LANZAN Y ARROJAN EL BALÓN DE UN MODO MÁS QUE CONVINCENTE

¡OH, QUÉ DETALLE!

Tratándose de un título para PS2, no sólo es impresionante la jugabilidad. *Madden NFL 2001* aspira a convertirse en el juego deportivo (o juego de PS2 global, para el caso) de más bella factura. Los jugadores presentan un nivel de detalle sin parangón: corren, placan, se lanzan y arrojan el balón de un modo más que convincente. Además, cuando los tenemos cerca podemos verlos pestañear, fruncir el cejo e incluso murmurar para sus adentros. El efecto global es sobrecogedor. Los estadios y los entornos son igual de atractivos. En las bandas podemos ver cubos de agua junto a los entrenadores, y los increíbles efectos de iluminación tampoco pasan desapercibidos. Sirvan de ejemplo los reflejos que producen los brillantes cascos de los jugadores. La guinda del pastel la aporta la función de repetición: éstas son tan realistas que (topicazo a la vista) nadie te culparía por creer que lo que estás viendo es de un partido de verdad (el que avisa no es traidor). El sonido está bien resuelto, con diversos gruñidos y quejidos por parte de los jugadores, y unos verosímiles efectos para la multitud. No obstante, es cierto que los característicos comentarios empiezan a agobiarnos al cabo de un rato... y además en inglés, algo que destaca negativamente en el conjunto del juego (siendo tan bueno, ¿por qué no se ha podido editar en castellano?). Hablando claro, *Madden NFL 2001* brinda una abrumadora interpretación del deporte en que se basa, y se erige en uno de los juegos de PS2 más divertidos hasta la fecha. Sencillamente, imprescindible para los pocos fans de nuestro país del fútbol americano.

TENGUI, TENGUI, FALTI...

Una inclusión agradable es la de las tarjetas de desafío Madden. Si cumple una determinada serie de requisitos (por ejemplo, conseguir tres capturas consecutivas), seremos premiados con puntos Madden. Podremos usar dichos puntos para comprar tarjetas virtuales, así como para acceder a nuevos estadios.



ARRIBA

- EL MEJOR DE LA SAGA
- GRÁFICAMENTE ESPECTACULAR
- JUGABLEMENTE PERFECTO

ABAJO

- ESTÁ EN INGLÉS
- QUE NO TE GUSTE EL FÚTBOL AMERICANO

VALORACIÓN PARCIAL

AMBIENTACIÓN	4
GRÁFICOS	4,5
JUGABILIDAD	4,5
DURACIÓN	4
VIDILLA	4

PUNTUACIÓN ●●●●○







F1 CHAMPIONSHIP SEASON 2000

MITAD ARCADE… MITAD ARCADE TAMBIÉN

PLATAFORMA **PS2**
GÉNERO **DEPORTIVO**
IDIOMA **CASTELLANO**
DESARROLLADOR **EA SPORTS**
EDITOR **EA**
DISTRIBUIDOR **EA**
PRECIO **10.490 PESETAS**

De todos los deportes del mundo, no hay ninguno más rápido, más peligroso, que produzca más adrenalina o que esté mejor pagado que la Fórmula 1, con lo cual es el candidato ideal para servir de inspiración a numerosos videojuegos. Ya en el pleistoceno videojueguil (o sea, 1982), los jugones del legendario *Pole Position* se ponían de los nervios con los juegos de F1. Pero ahora que el hardware de 128 bits está a la orden del día, todo se ha vuelto más avanzado, técnico y real. Bienvenido, pues, al adictivo mundo de la velocidad de *F1 Championship Season 2000*.

¡DEPRISA, DEPRISA!

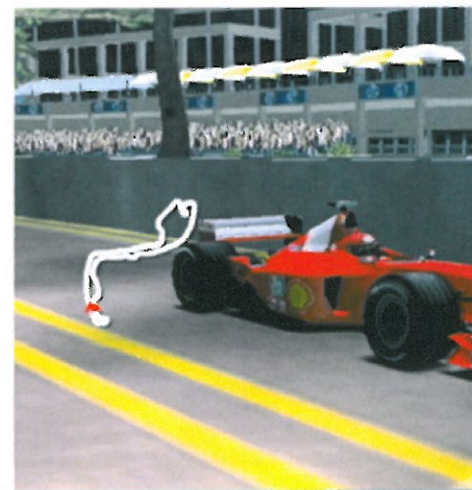
La jugabilidad de *F1 Championship Season 2000* es un tanto peculiar, ya que intenta amalgamar (¡mira mamá, qué palabra aprendimos en la Universidad: tus sacrificios sirvieron para algo!) la acción precisa de la F1 con una accesibilidad arcade que atraiga a las masas, cosa que logra, por lo general, con bastante acierto. Así, en función del tipo de experiencia al volante que busquemos —una partida rápida o un riguroso desafío— *F1 Championship Season 2000* nos la facilita con un rápido ajuste de las diversas ayudas disponibles. Esto ofrece a su vez un torrente de acción excitante y adrenalítica a gran velocidad que nos hará repetir una y otra vez. Con el trasero plantado en la cabina y las vallas publicitarias y las tribunas pasan literalmente volando por los lados, podemos pasar un buen rato. Es veloz y divertido, así que simplemente hay que limitarse a agarrarse bien al sofá (o a la cartera en el caso que trabajes en la Redacción de Planet con cuatro bruites que no llegan a final de mes, claro está).

EL JUEGO POR FUERA DA LA SENSACIÓN DE SER UN TÍTULO DE F1, PERO SIN TODOS SUS ADORNOS PARECE MÁS UN ARCADE QUE UNA SIMULACIÓN PURA Y DURA

Aun así, la velocidad del juego es a costa de la calidad gráfica global. Decir que los coches y los circuitos están privados del más mínimo detalle sería un pelín duro, pero hay una evidente carestía en todos los aspectos del juego que lo hacen insípido cual caldo sin espinazo de vaca loca. Más preocupante, sin embargo, es la ausencia notable de esa sensación de conducción entre piloto y vehículo cuando se usa cualquiera de las opciones de vista externa. Aquí es donde el juego más se resiente, ya que parece como si el















coche no fuera más que una maqueta impulsada por alguna fuerza misteriosa, de modo que apenas tiene un aspecto verosímil, y no hablemos ya de la sensación que da. Pero bueno, al fin y al cabo ¿qué clase de conductor de pacotilla es el que no conduce desde la perspectiva de la cabina? Tú hazlo como en la realidad y todo irá sobre ruedas.

Tampoco es de recibo que un juego de 128 bits que, ciertamente, tampoco pone la máquina al límite, se ralentice de forma bastante escandalosa en algunas curvas de los circuitos. Se puede poner como

F1 CHAMPIONSHIP SEASON 2000 OFRECE A SU VEZ UN TORRENTE DE ACCIÓN EXCITANTE Y ADRENALÍTICA A GRAN VELOCIDAD QUE TE HARÁ REPETIR UNA Y OTRA VEZ

excusa que es la primera aproximación de la serie de F1 de Electronic Arts a la PS2 pero, francamente, creíamos que en el nuevo siglo no veríamos este tipo de gazapos.

El apartado sonoro cumple con creces y EA ha tenido el detalle de introducir comentarios en castellano del locutor deportivo Luis Villamil. Eso sí, se nota que el bueno de Luis, que se desenvuelve perfectamente en la TV, aquí se ha limitado a leer la receta con un tono bastante monocorde.



SIN ESTAS MANITAS

Con todo, por muy buena que sea su jugabilidad y su sensación de velocidad, aún encontramos una importante manzana de la discordia en *F1 Championship Season 2000*, un problema fundamental para el público del juego. La gente no suele comprar títulos sobre la F1 sólo por la oportunidad de correr por ahí con las posaderas a milímetros del suelo, sino por la posibilidad de sumergirse del todo en la experiencia completa de este mundillo. No sólo quieren formar parte de la competición, sino de toda la vertiente técnica del deporte, y *F1 Championship Season 2000* no ofrece esto con la profundidad que esperarían los fanáticos de la F1. Vale, puedes trastear con la suspensión, las combinaciones de neumáticos y la relación de marchas, pero eso sólo araña la superficie, y aun así únicamente podemos escoger entre tres ajustes distintos por variable. No hay lecturas de telemetría, no hay reglaje del motor y no hay calibración de la aerodinámica; dicho de otro modo, tiene menos horas de taller que el Volkswagen rosa de la Barbie.

En el fondo, *F1 Championship Season 2000* es una especie de enigma, puesto que no sabe a qué sector del mercado de las carreras adherirse. Por fuera da la sensación de ser un juego de F1, pero sin todos sus adornos parece más un arcade que una simulación pura y dura. Así que es momento de que decidas qué quieres en un juego de F1. O te encantará, o quedarás decepcionado y atascado en los boxes.

NINGÚN MOVIMIENTO EN FALSO

Para que las entradas a boxes fueran lo más reales posible, EA reclutó al equipo de boxes de Benetton y les aplicó la técnica de captura de movimientos para el juego (no como al redactor Seed al que han aplicado la técnica de 'búsqueda y captura' en el juzgado). Los resultados, como puedes ver, están pero que muy logrados. De hecho son tan buenos que te entran ganas de parar a repostar y cambiar de neumáticos en cada vuelta (se nota que aquí la gasolina es gratis).



ARRIBA
- TIENE LICENCIA OFICIAL
- SI TE GUSTAN LOS ARCADES...
- LAS ANIMACIONES DEL REPOSTAJE

ABAJO
- SE RALENTIZA
- GRÁFICOS SIMPLONES
- LE FALTA PROFUNDIDAD

VALORACIÓN PARCIAL

AMBIENTACIÓN	4
GRÁFICOS	3
JUGABILIDAD	4
DURACIÓN	3,5
VIDILLA	3,5

PUNTUACIÓN





Schumacher tiene un montón de títulos porque con *Ferrari Rocher* los ha conquistado.





THEME PARK WORLD

UN *THEME PARKO* EN NOVEDADES

PLATAFORMA	**PS2**
GÉNERO	**SIMULADOR**
IDIOMA	**INGLÉS**
DESARROLLADOR	**BULLFROG**
EDITOR	**EA**
DISTRIBUIDOR	**EA**
PRECIO	**10.490 PESETAS**

Ya hace casi siete años que la serie de juegos *Theme Park*, en sus distintas adaptaciones (desde PC hasta Super Nintendo, pasando por PSX) lleva haciéndonos vender patatas fritas con más sal que patata, adulterar baratas hamburguesas que ríete tú de los chuletones de vaca loca, y construir divertidas atracciones en toda suerte de parques —ficticios— del mundo. Después del notable lanzamiento de la serie para la gris de Sony, los afortunados poseedores de una PS2 podrán disfrutar con una versión mejorada (¡oh sorpresa! ¡otra adaptación de un juego de éxito para los 128 bits más caros del mercado!), aunque algo decepcionante, de *Theme Park World*.

MONTAÑISMO RUSO

Como siempre, este 'nuevo' *Theme Park* nos permitirá la posibilidad de gestionar todo tipo de variables para crear un gran parque de atracciones a nuestro gusto y, sobre todo, que sea rentable. Podremos desde construir las distintas instalaciones lúdicas (los 'cacharritos *pa'* montarse', para entendernos) hasta montar tiendas, contratar investigadores, mecánicos, limpiadores, controlar la calidad de la comida, el porcentaje de éxito de las casetas con premio, etc. La excelente interfaz tan característica del anterior título nos permitirá realizar todas estas acciones (olvidándonos de extraños cursores, punteros y demás inventos con tufillo a ratón de PC) únicamente con los sticks analógicos y los cuatro botones del mando, de una manera sorprendentemente sencilla.

LA EXCELENTE INTERFAZ NOS PERMITIRÁ REALIZAR TODA SUERTE DE ACCIONES ÚNICAMENTE CON LOS STICKS ANALÓGICOS Y LOS CUATRO BOTONES DEL MANDO DE UNA MANERA REALMENTE MUY SENCILLA

Sin embargo, a pesar de contar con el alto grado de detalle y la calidad característicos de la serie, la versión para PS2 cuenta con algunas lacras que lo sitúan por debajo de su antecesor. Los mensajes y consejos que nuestro tutor nos proporciona (en perfecto inglés) no aparecen inmediatamente en la pantalla, sino que tenemos que acceder a un submenú para poder leerlos y borrarlos del 'archivo' del juego. La mayoría de estos mensajes son sosos e insufriblemente repetitivos, y teniendo en cuenta que hasta que los veamos no sabremos si son realmente importantes o inútiles, perderemos una gran cantidad de tiempo accediendo a ese menú para examinarlos.

Asimismo se echa en falta una opción para 'acelerar' el tiempo, ya que si queremos ver el resultado de





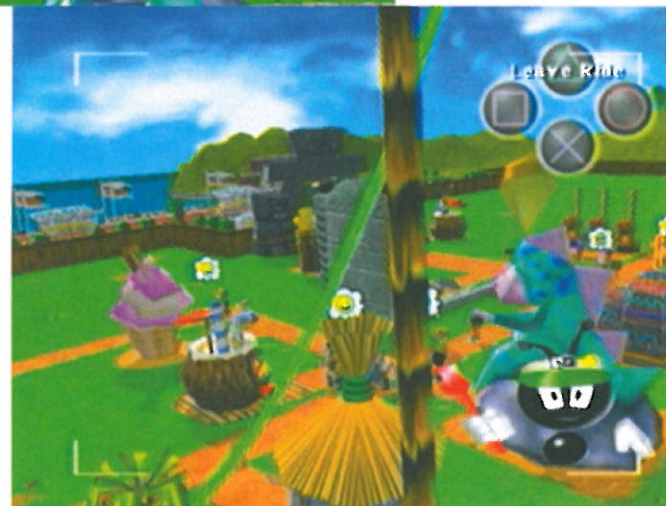












- No se qué le pasa a la escopeta de balines que no chuta...
- ¡Vaya al oculista que esto es un escobón, abuelo!

nuestras acciones a medio o largo plazo tendremos que esperar bastante rato. ¿Y mientras qué hacemos? Pues los señores de Bullfrog han ideado dos opciones: o darnos un paseo por el parque con la vista en primera persona, montando así en las atracciones (que las primeras veces tiene su gracia, pero después se convierte en un simple añadido) y jugando en las casetas a

TAN SÓLO LA CUIDADA Y PORMENORIZADA PARTE GRÁFICA (SUPERIOR INCLUSO A LA VERSIÓN PARA PC) JUSTIFICAN LA APARICIÓN DE ESTE NUEVO THEME PARK



HAGAN JUEGO, SEÑORES

Además de permitir montarnos en las atracciones y poder decir "¡Ooooh! ¡Qué buena inversión he hecho con mi Play 2! ¡No se ven píxeles por ningún lado!", con el modo en primera persona accederemos a los curiosos minijuegos de las casetas que podremos construir. Decimos 'curioso' porque resulta ídem que en un juego con la tradición y la calidad de *Theme Park World* se hayan incluido estos patéticos divertimentos. No encontramos otro adjetivo para cosas como la caseta en la que tendremos que derribar tres frutas (sencillamente, soporífera) o la estrella, el *Bust a Block*, donde jugaremos un sucedáneo de *Pong* con tan sólo nueve bloques y en el que no importa el efecto que queramos dar a la bola, ya que ¡siempre se repite la misma secuencia de movimiento! Definitivamente, señores de Bullfrog: hagan juego (como *Theme Park*), pero piénsenlo dos veces antes de incluir minijuegos así.



soporíferos minijuegos, o bien dejar la consola encendida un buen rato, irnos a dormir, y ver el resultado cuando volvamos (normalmente no ocurre nada catastrófico en la gestión del parque como para que requiera nuestra inmediata atención).

Tan sólo la cuidada y pormenorizada parte gráfica (superior incluso a la versión para PC) justifican la aparición de este nuevo *Theme Park*. Podremos observar con todo detalle en el modo en primera persona cualquiera de la enorme cantidad de acciones que se ejecutan en tiempo real en nuestro parque, siendo una delicia ver cómo los críos visitantes juegan en las casetas o compran globos, o cómo nuestros empleados hacen monerías para entretener a la clientela en medio de la cola de una atracción. Aún así, parece que tendremos que esperar hasta el todavía lejano *Theme Park Inc.* para ver algo nuevo a nivel jugable en esta veterana (y ya algo repetitiva) serie de simuladores.

ARRIBA

- ¡SE ACABARON LOS PÍXELES!
- LA ESTUPENDA INTERFAZ
- PROFUNDA Y CUIDADA JUGABILIDAD

ABAJO

- INNOVACIONES MÍNIMAS
- EL NUEVO SISTEMA DE MENSAJES... ¡ Y EN INGLÉS!
- DESARROLLO LENTO

VALORACIÓN PARCIAL

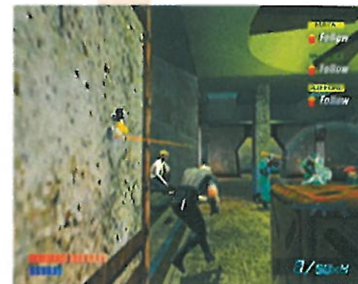
AMBIENTACIÓN	4
GRÁFICOS	4
JUGABILIDAD	3,5
DURACIÓN	3,5
VIDILLA	3,5

PUNTUACIÓN











X-SQUAD

¡*SQUATE*, AQUÍ NO HAY TOMATE!

PLATAFORMA **PS2**
GÉNERO **SHOOT'EM-UP**
IDIOMA **INGLÉS**
DESARROLLADOR **EA**
EDITOR **EA**
DISTRIBUIDOR **EA**
PRECIO **10.490 PESETAS**

Eran muchas las esperanzas que teníamos depositadas en *X-Squad*. Y no nos referimos a la primera vez que supimos de él, cuando, a falta de información veraz, nos dio por pensar que se iba a tratar de un innovador juego sobre las evoluciones de un pelotón de actrices, de ésas que suelen interpretar en posición horizontal, en busca de vete a saber qué (¿un vestido, quizá?). Pero una vez superado aquel desengaño, nos hemos vuelto a encontrar, esta vez de forma definitiva, con algo que no está a la altura de las expectativas.

CLASIFICADO X

El asunto, con todo, tiene un comienzo prometedor. *X-Squad* persigue con denuedo que los jugadores entren en su dinámica de shooter en primera persona a lo *Syphon Filter* una forma suave, gracias a unos breves tutoriales en plena partida y el control de un solo miembro del equipo (o sea, tú). Luego, mientras vas asimilando los fundamentos, tendrás que ocuparte de un segundo miembro. Sin embargo, sólo tienes que avanzar un poco para

EL HECHO DE ASIGNAR TÁCTICAS A LOS MIEMBROS DEL ESCUADRÓN, UNO DE LOS RECLAMOS DEL JUEGO, NO AFECTA DEMASIADO AL DESARROLLO DE LA PARTIDA

que resulte obvio, para nuestra decepción, que el hecho de asignar tácticas a los miembros del escuadrón (uno de los reclamos del título) no afecta demasiado al desarrollo de la partida. Sí, vale, empiezas de un modo muy profesional, haciendo que tus colegas, carne de cañón, reconozcan una zona antes de seguirlos de puntillas, pero la IA de éstos es tan pobretona que nunca te dan la sensación de ser fiables de verdad. Es un tanto desconcertante, por ejemplo, ver cómo intentan disparar al enemigo a través de las paredes y el suelo (¡deben de darse unos atracones bestiales de zanahorias, porque vaya vista!); y ante esa manía que tienen de adormecerse en cada línea de tiro hostil, te dan ganas de pasarles el móvil con el número del teléfono de la esperanza premarcado.

Por si la cosa no fuera ya menos profunda que la letra de la canción de Ricky Martin (¿cómo que cuál? Pero ¿tiene más de una?), el estilo de progresión es de ésos de 'tira de la palanca, abre la puerta'. Eso no quiere decir que sus defectos sitúen a *X-Squad* más allá de toda salvación; si te lo miras como un puro juego de tiros sin más, es muy aprovechable, y el acierto con el que están colocados los puntos de reinicio compensa el resultado casi aleatorio de las batallas. En definitiva, un ejemplo pero que muy reducido de la idea del escuadrón, *X-Squad* ofrece al menos acción constante de la clásica, siempre a un buen ritmo.

ARRIBA
PARTE GRÁFICA CORRECTA
ACCIÓN A RAUDALES
LA IDEA DE LLEVAR UN EQUIPO...

ABAJO
...MÍNIMAMENTE APROVECHADA
LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL
LINEALMENTE SOSO

VALORACIÓN PARCIAL

AMBIENTACIÓN	3
GRÁFICOS	3,5
JUGABILIDAD	3,5
DURACIÓN	3,5
VIDILLA	3,5

PUNTUACIÓN



N21 Especial Feria E3: MGS 2, Gran Turismo 2000, Dino Crisis 2 Previews: Chase the Express Análisis: Colin McRae 2.0, Tombi 2 Guías: Jedi Power Battles, Medievil 2, Colony Wars: El Sol Rojo

N22 Previews: FIFA 2001, Parasite Eve 2 Análisis: Silent Bomber, Vagrant Story, Galerians, Legend of Legaia, A Sangre Fría Guías: Vagrant Story, Syphon Filter 2, La Jungla de Cristal 2

N23 Previews: Team Buddies, Final Fantasy IX Análisis: Chase the Express, Strider 1&2 Guías: Vagrant Story (2ª parte), Jo Jo's, Marvel vs. Capcom, SF EX 2, Vandal Hearts 2, Galerians

N24 Reportaje: PlayStation 2 y Konami Previews: Legend Of Dragoon, Tenchu II Análisis: Rayman 2, Parasite Eve II, Toca World Touring Cars,Team Buddies Guías: A Sangre Fría, Colin McRae 2.0

¡CORRE, QUE SE ACABAN!

CONSULTA EN ESTA PÁGINA LOS CONTENIDOS PRINCIPALES DE CADA PLANET Y SI DESEAS RECIBIR ALGÚN NÚMERO ATRASADO, ¡LLAMA CUANTO ANTES AL 93 654 40 61!



N25 Especial Digimon World Previews: Driver 2, Alone in the Dark: TNN, Alien Resurrección Análisis: Tenchu 2, Tony Hawk's, Incredible Crisis!, RC de Go Guías: Tenchu 2, Front Mission 3

N26 Reportaje: Especial El día PS2 Previews: Tomb Raider Chronicles Análisis: Dino Crisis 2, Driver 2, Spyro: El Año del Dragón Guías: Tony Hawk's Pro Skater 2, Dino Crisis 2

N27 Reportaje: Tomb Raider Chronicles (Análisis+1ª Parte Guía), Especial ¿Qué juego comprar? Previews: Vanishing Point, Wipeout Fusion Análisis: Dead or Alive 2 Guías: Parasite Eve II (1ª Parte)

N28 Reportaje: Gran Turismo 3 Previews: C-12, Fear Effect: Retro Helix, Soul Reaver 2 Análisis: Alien Resurrección, Dynasty Warriors 2, SSX Guías: Tomb Raider Chronicles (2ª Parte), Parasite Eve II, ISS

MONOGRÁFICOS ESPECIALES



RESIDENT EVIL 2 | TOMB RAIDER III | RESIDENT EVIL 3 | GRAN TURISMO 2 | COLIN MCRAE 2.0 | MEDIEVIL 2 | TOMB RAIDER IV

NOTA: LOS NÚMEROS 1, 2 Y 3, ASÍ COMO EL MONOGRÁFICO *FINAL FANTASY VII* ESTÁN AGOTADOS.

Las revistas se venden al precio de portada, 495 pesetas (excepto num. especiales) + gastos de envío y se pagan contra reembolso al recibir la/s revista/s.

PS2 UNA CONSOLA DE CINE



Ante las numerosas dudas que nos habéis hecho llegar sobre las posibilidades del reproductor DVD de la PlayStation 2 nos hemos decidido a hacer un pequeño reportaje sobre sus principales cualidades. Esperamos que os sirva para despejar dudas y, quizás, convencer a algún padre indeciso sobre la adquisición de la nueva y flamante consola...

La mayoría de vosotros estáis interesados en adquirir una PS2 básicamente para jugar, pero no deberíais despreciar sus capacidades de DVD Vídeo. Lejos de ser un sucedáneo de un reproductor de DVD doméstico, la PS2 ofrece unas prestaciones que son perfectamente equiparables a aparatos de vídeo digital que rondan las 150.000 pesetas. Esto supone un suculento aliciente extra que puede hacer decantar a muchos usurarios por la nueva máquina de Sony.
Y es que disfrutar de películas que cuentan con el doble de la resolución de una cinta de vídeo, en formato normal o panorámico a elegir, con tráilers y entrevistas extra o idiomas a elegir es una suculenta opción que no deja indiferente a nadie que ame mínimamente el cine. Todo un lujazo que permite al playstationero de a pie disfrutar de una tecnología que ya está empezando a popularizarse en España (buena prueba de ello son las gran cantidad de películas en DVD para alquilar que ya están disponibles en la mayoría de video-clubs del país), y que seguramente supondrá un auténtico *boom* a lo largo de este año.

Lo más sorprendente de la función como reproductor DVD de la consola es su facilidad de manejo y versatilidad. Sony, al parecer escarmentada de su experiencia en Japón, ha decidido incluir de serie el programa controlador (o *driver*) del DVD vídeo en la memoria de la consola, por lo que ya no hace falta cargarlo en una tarjeta de memoria utilizando un disco de sistema. Así que ahora sólo hay que enchufar la consola e introducir una película para disfrutar de la calidad de imagen digital, los subtítulos, extras y demás ventajas del sistema DVD (¡hasta un redactor de Planet o una ministra de Sanidad serían capaces de utilizarlo sin meter la pata!).

LEJOS DE SER EL SUCEDÁNEO DE UN REPRODUCTOR DE DVD DOMÉSTICO, LA PS2 OFRECE UNAS PRESTACIONES QUE SON PERFECTAMENTE EQUIPARABLES A APARATOS DE VÍDEO DIGITAL QUE RONDAN LAS 150.000 PESETAS



El apartado sonoro merece todo un capítulo aparte. La PS2 posee la capacidad de reproducir el sonido en los sistemas Dolby Digital (compatible con el 99% de las películas en DVD) y DTS (un sistema, en teoría, más avanzado, pero que no es utilizado en todos los films). Eso sí, para poder disfrutar de todo este increíble potencial deberéis antes haceros con un decodificador específico y de seis altavoces especiales que trasladarán a tu casa el auténtico sonido de las salas de cine. La PS2 se puede conectar a dicho decodificador mediante un cable óptico que no viene incluido con la consola. El precio de todo el conjunto de sonido puede oscilar ostensiblemente, pero por término medio, sale por más de 100.000 pesetas (no pongáis esa cara de infarto, que si os compráis un DVD vídeo doméstico seguramente también tendríais que comprar todo este equipo aparte).

En definitiva, si bien no se puede negar que la PlayStation 2 no es precisamente barata si se utiliza sólo para jugar, si tenemos en cuenta la función como reproductor de DVD que incorpora la bestia negra de Sony la consola se nos antoja hasta recomendable para el bolsillo medio.

DVD VS VHS

¿Tu vídeo funciona perfectamente y te estás preguntando por qué tienes que ver las películas en DVD? ¿Quieres saber qué ventajas te aportarán las nuevas tecnologías a tus sesiones caseras de cine palomitero? He aquí un cuadro que pone frente a frente las ventajas e inconvenientes de ambos sistemas.



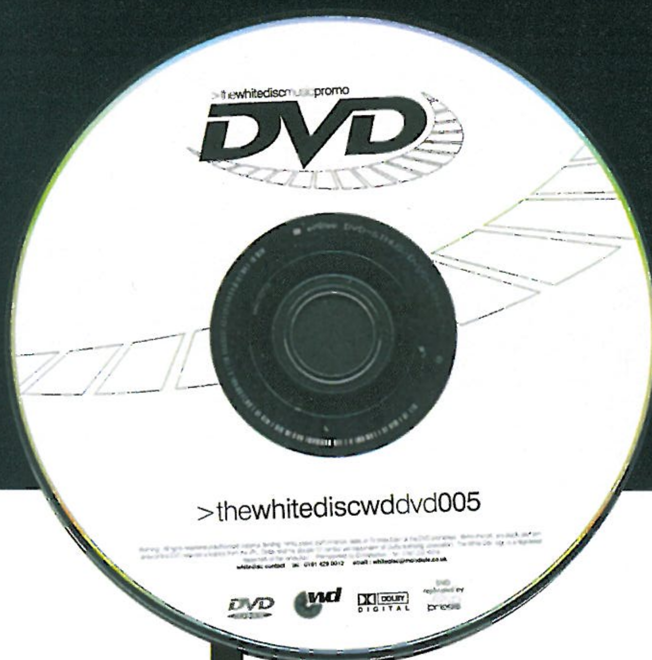
DVD

PROS

- La imagen tiene el doble de resolución que en VHS.
- Tiene capacidades de sonido digital muy parecidas a las de las salas de cine.
- Puedes disfrutar de numerosos extras en muchas películas: varios doblajes y subtítulos, tráilers, entrevistas, música de la banda sonora...
- La calidad de imagen no se deteriora con el paso del tiempo.
- Puedes acceder a partes de la película de forma instantánea sin rebobinar.

CONTRAS

- No se puede grabar, sólo reproducir.
- Las películas son ostensiblemente más caras.
- El catálogo de películas, de momento, es menor al del formato VHS.
- Necesitas una gran inversión para sacar todo el partido al sonido digital.
- Si se te ralla el DVD, adiós a la película.



VHS

PROS

- Se puede grabar en cintas vírgenes.
- El precio de las películas es muy razonable.
- Es el sistema de reproducción más extendido.
- Existen millares de películas en este formato.
- Las cintas aguantan más 'malos tratos' que los DVD.

CONTRAS

- La imagen no tiene una calidad elevada y se deteriora con el uso.
- No tiene capacidades de sonido digital.
- Las películas no vienen acompañadas con ningún tipo de extra.
- Sólo se pueden ver los films en un idioma y no puedes elegir subtítulos.
- Cuesta mucho encontrar escenas concretas y rebobinar requiere su tiempo.

PREGUNTAS CON RESPUESTA

Las posibilidades y limitaciones del DVD de PlayStation 2 han generado, por lo que hemos visto en las cartas, un montón de dudas entre vosotros. Por ello damos aquí respuesta a las preguntas más usuales sobre el tema. De todas maneras, si seguís sin tener claro alguna cuestión no dudéis en escribir a la sección Al Habla y nuestro equipo de redacción se pondrá a vuestro servicio.

¿Funcionan en mi PS2 todos los DVD de películas?

Sí, siempre y cuando sean la versión europea de las mismas. Hay que aclarar que los DVD vídeo, a fin de poner las cosas difíciles a la piratería, estableció los llamados 'códigos regionales' que hacen que, por ejemplo, un DVD americano no funcione en un aparato reproductor europeo. España pertenece, al igual que el resto del continente, a la Zona 2 junto con Japón, Sudáfrica y Oriente Medio.

¿Es necesario comprarse un decodificador digital para oír las películas?

No, las películas se pueden oír normalmente por la TV con el cable que incluye de serie la PS2. Sin embargo, por este sistema no disfrutarás del atronador sonido del Dolby Digital y el DTS. Si te lo puedes permitir te recomendamos que te compres un decodificador digital de estos sistemas de sonido con sus respectivos seis altavoces, porque la diferencia de calidad es abismal.

¿Encontraré todas las películas en DVD?

El catálogo en DVD aún es algo limitado, pero encontrarás casi todas las películas estrenadas en los últimos años, y además las películas actuales se suelen publicar antes en DVD que en vídeo. Por suerte, poco a poco van saliendo clásicos en DVD como *Lo que el viento se llevó*, *Bullit* o *Sillas de Montar Calientes* (juramos que existe).

¿Necesito comprarme algún accesorio especial para ver películas tras adquirir la PS2?

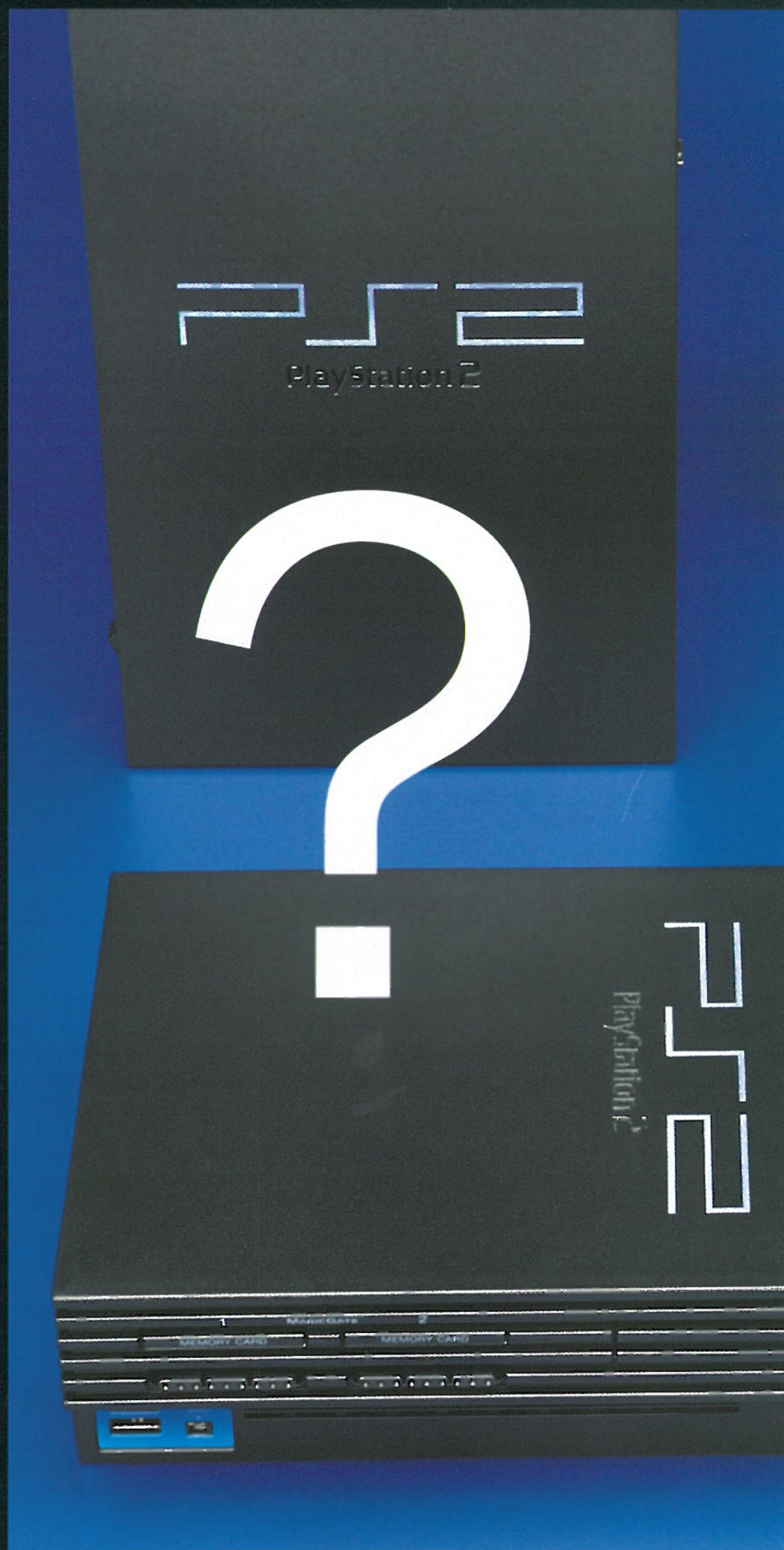
No. Con los cables que incluye la PS2 te basta y te sobra para ver un DVD en tu televisión el mismo día que te compres la consola.

¿De qué tipos de cables dispone la PS2 para ver DVD?

Puedes utilizar el cable audio/vídeo estándar que viene con la consola, o bien decantarte por otros cables que se venden aparte como el de toma de antena (en el caso de que tu TV sea de la época en que Mario Conde aún no utilizaba trajes a rayas) o el de S-Vídeo para obtener una calidad de imagen superior siempre que tu aparato de televisión disponga, como mínimo, de euroconector. El único cable que puede dar problemas es el RGB Scart a causa del sistema anti-piratería que se ha implementado en la consola...

¿Ya están a la venta los vídeos de *Cine de Barrio* en DVD?

Aún no, pero mucho nos tememos que tarde o temprano tendremos entre manos la versión digital de *El último cuplé* con versiones alternativas de las canciones de Sara Montiel a cargo del pianista del programa y extras con entrevistas de José Manuel *Grecian 2000 Barba y Bigote* Parada.



LO QUE NUNCA VERÁS CON UN VÍDEO

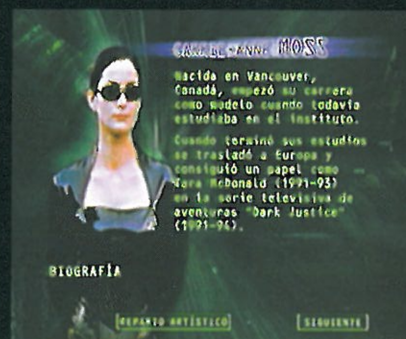
SUBTÍTULOS La opción de subtítulos permite seguir las películas en más de 30 idiomas diferentes. También es sumamente interesante, por ejemplo, ver la película en versión original con subtítulos en castellano para apreciar la voz de nenaza de Keanu Reeves en *The Matrix*, por ejemplo.

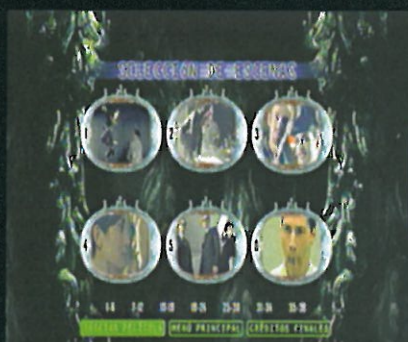
CAMBIO DE ÁNGULO Es una posibilidad que sólo suelen estar disponibles en los vídeos musicales para poder ver la acción desde varios puntos de vista diferentes a gusto del usuario. En las películas, evidentemente, esta opción no existe pero, por ejemplo, *The Matrix* utilizaba esta función para poder acceder al 'Cómo se hizo' de ciertas escenas mientras vemos la película (los momentos en que disfrutamos de esta posibilidad aparece sobre impreso un conejito blanco en la pantalla).

REPORTAJES Los tráilers, las entrevistas y los documentales del 'Cómo se hizo' son tan habituales en los DVD como las salidas de tono en Ricardito Bofill. No siempre están traducidos al castellano, pero al menos cuentas con la útil opción de subtitularlos en el idioma patrio.

BIOGRAFÍAS Entre los numerosos extras que suelen contener las películas en DVD también hay información escrita con las biografías de actores, directores, productores...





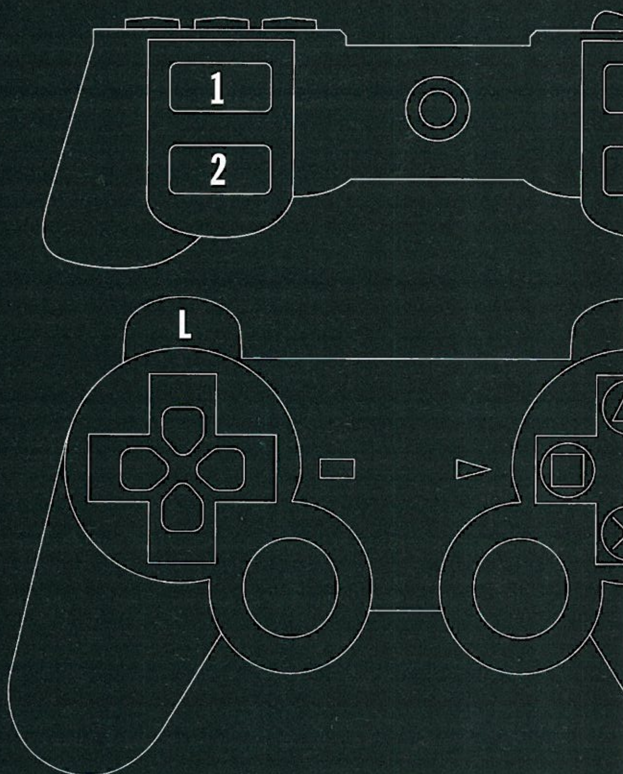




MANDO

Para manejar las funciones del DVD de PS2 se ha dispuesto un sistema realmente intuitivo que se puede controlar con el Dual Shock sin ningún tipo de problemas. Si no confías en la versatilidad de tu mando, echa un vistazo a las funciones de cada botón que detallamos más abajo. Si te sigue pareciendo que el sistema es más rústico que la ITV de las carabelas de Colón, no te preocupes, en el mercado ya existen varios mandos a distancia para el DVD de PS2, e incluso se rumorea que Sony sacará su propio mando de forma oficial.

CRUCETA Mueve el cursor en la pantalla
SELECT Si lo aprietas durante la reproducción aparecerá sobre la película un menú de control a través del que podrás acceder a otros submenús, pasar a otras escenas, etc.
START Inicia la reproducción de la película y, si se vuelve a pulsar, hace una pausa.
▲ Si lo presionas aparece directamente el menú DVD en el que aparecen las opciones específicas del DVD que se reproduce (tráilers, entrevistas...)
■ Hace aparecer un menú en el que se ven las secuencias en las que está dividido el DVD para acceder a ellas.
● Sirve tanto para salir de una opción del menú, como para parar la reproducción de la película.
✕ Se utiliza para elegir una opción de los menús.
R1 Accede directamente a las siguientes secuencias.
L1 Accede directamente a las secuencias anteriores.
R2 Cámara rápida hacia delante.
L2 Cámara rápida hacia atrás
R3 Accede directamente al menú de opciones de audio (idiomas principalmente)
L3 Accede directamente al menú de opciones de subtítulos.



ALIEN RESURRECCIÓN

¿QUE LOS HOMBRECILLOS VERDES DE MARTE DAN MIEDO? PUES NO TIENEN NI PUNTO DE COMPARACIÓN CON ESTOS MALNACIDOS. ÚNETE A RIPLEY Y LOS DEMÁS PARA OTRA EXPERIENCIA COLOREA-GAYUMBOS Y SOBREVIVE CON NUESTRA COMPLETA GUÍA PASO A PASO.



1 JUGADOR
TARJETA 1 BLOQUE
CONTROL ANALÓGICO
DUAL SHOCK
RATÓN

EDITOR **FOX INTERACTIVE**
DISTRIBUIDOR **EA**
PRECIO **7.990 PESETAS**

Una vez hayas sido mordido, rasgado, vomitado, quemado con ácido y, en definitiva, humillado por los increíblemente difíciles de matar aliens, agradecerás tener a mano esta fastuosa guía.

CONSEJOS

- Usa con frecuencia el botón de giro rápido para mirar qué tienes detrás. Tanto los guardias como los aliens tienen la fea costumbre de acercarse silenciosamente hacia ti.
- No malgastes la valiosa munición de la Escopeta volando cajas y barriles estándar: usa la munición infinita de la Pistola.
- No estés demasiado cerca de las cajas y los barriles explosivos al dispararles ¡o tú también saltarás por los aires!
- Utiliza la Escopeta para volar las cajas resplandecientes que no puedes destruir con la pistola. El Rifle de Plasma también puede abrir otro tipo de caja.
- Si llevas un embrión de alien dentro, ningún otro se te puede pegar al careto, así que no uses enseguida una Unidad de Cirugía Portátil: primero dispara a los demás chupacaras que haya cerca. Sin embargo, mientras estés fecundado no podrás usar ninguno los paneles de reconocimiento de mano u ojo.
- Cuando nades, no te olvides de usar las burbujas de aire que están desperdigadas por las secciones subacuáticas para poder respirar.

NIVEL 1 BLOQUE DE DETENCIÓN ALPHA

Personaje: Ripley
Objetivo: Escapar del área de cautividad, que está siendo invadida por aliens.
Adéntrate en el corredor. Tuerce en el primer desvío a la derecha para entrar en la sala que alberga un cadáver. Recoge la tarjeta del Bloque de Celdas Alpha (Cell Block Alpha) de al lado. Vuelve al corredor, girando a la derecha para avanzar por él. Entra en la sala del final para hacerte con un Botiquín Pequeño (Small Medikit); úsalo para que tu salud deje de brillar. Regresa al corredor y vuelve al cruce. Usa el lector de tarjetas magnéticas (Bloque de Celdas Alpha) de la derecha para abrir las puertas y cruza.

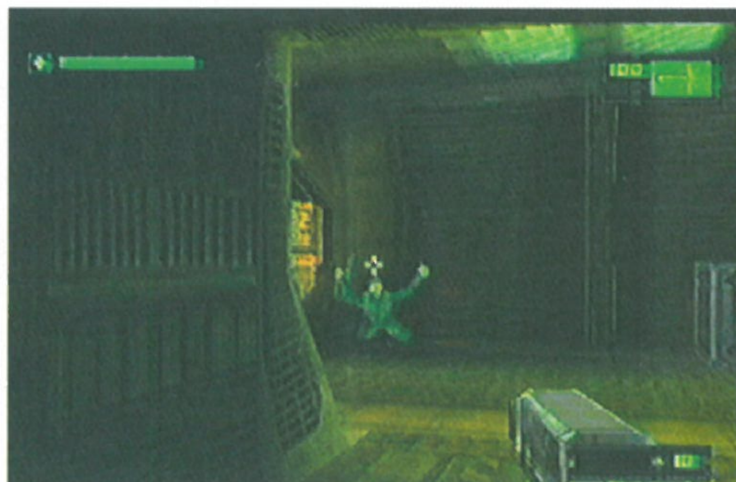
Vete al panel del lector ocular (el pequeño círculo verde) y úsalo para abrir las puertas. Tira por la izquierda en el cruce del cadáver. Tras doblar a la derecha, aguarda a que termine la actividad eléctrica y pasa corriendo. En el balcón, baja por la escalera de la derecha. Tras darte la vuelta, píllate el Botiquín Pequeño de la izquierda para luego aventurarte por la derecha en el corredor amplio. Vete a los cadáveres y quédate la Linterna (Flashlight) del último.

Tras cruzar las puertas, usa el panel ocular y sal a través de las puertas que se abren a un corredor oscuro (usa la Linterna para ver mejor). Cruza hacia la sala del cadáver, tuerce a la izquierda y usa la luz centellante de color verde para guardar la partida.

Vuelve adonde el cadáver y dirígete a oscuridad de la izquierda. Gira a la derecha para avistar un puente. Ve por él, pero detente antes del final. Gira a la izquierda y mira hacia abajo para descubrir un Botiquín Pequeño encima de una caja: tírate a por él. Tras dejarte caer al suelo, busca detrás de las cajas para hallar otro Botiquín, la tarjeta del Almacén (Warehouse) Alpha y una pistola. Sube por la escalera y cruza de nuevo el puente. Ve hacia la derecha pasando por las puertas y luego todo recto hasta el recoveco del fondo a la derecha, con una mesa de picnic. Dispara para volarla a fin de hacerte con los Cartuchos de Escopeta (Shotgun Shells) de debajo. Recoge el Botiquín Mediano y regresa a la sala principal. Tras girar a la derecha, ve más allá de la otra mesa de picnic para cruzar las puertas. Píllate el Botiquín Pequeño.

En esta área no dispones de botes salvavidas, así que sal por las dos





MI PISTOLA HACE ¡PUM!

A lo largo y ancho de esta terrorífica experiencia vas a necesitar tener que echar mano de unas cuantas armas letales para sobrevivir y hacer puré de alien. Aquí tienes la lista completa de utensilios salvavidas y pulveriza-bichos que puedes encontrar por ahí:



PISTOLA
Munición: Infinita
Daño a los humanos: Medio
Daño a los aliens: Bajo
Información: Apenas daña a los xenomorfos, pero los hará retroceder un poco. Puede provocar una salpicadura ácida si estás demasiado cerca.



ESCOPETA
Munición: 4 disparos en la recámara
Daño a los humanos: Elevado
Daño a los aliens: Elevado a corto alcance
Información: Mata a corta distancia, pero causa un gran salpicón ácido que puede serte muy dañino. Puedes eliminar a más de un enemigo a la vez.



RIFLE DE PULSO
Munición: 60 tiros por cargador
Daño a los humanos: Elevado
Daño a los aliens: Elevado
Información: Procura dar con esta arma porque es una herramienta genial. Funciona bajo el agua, causa grandes daños y casi no vierte ácido.



LANZALLAMAS
Munición: Dura 80 segundos
Daño a los humanos: Elevado
Daño a los aliens: Medio
Información: Arma de blancos múltiples, útil para despejar las salas de vainas. No derrama ácido, pero cuanto mayor es el número de aliens, más precisión pierde.



RIFLE LÁSER
Munición: 80 disparos por cargador.
Daño a los humanos: Medio
Daño a los aliens: Elevado
Información: es algo lento, pero sus disparos sólo se detienen ante las paredes; dispara a un grupo de aliens que te ataquen en fila y con un sólo tiro los partirás a todos por la mitad.



QUEMADOR ELÉCTRICO
Munición: Batería. Se sustituye al gastarse.
Daño a los humanos: Letal
Daño a los aliens: Elevado
Información: Su velocidad de disparo es bastante baja, así que sólo aturde a los aliens, pero te da el tiempo necesario para escapar y es letal para los humanos. Además no vierte ácido.



LANZAGRANADAS
Munición: 2 granadas por cargador
Daño a los humanos: Letal
Daño a los aliens: Letal
Información: De disparo lento, pero capaz de causar grandes daños: no te coloques nunca cerca de la explosión. Es muy poco preciso pero verdaderamente devastador. Conviene usarlo con especial cuidado.



LANZACOHETES
Munición: 1 cohete por carga
Daño a los humanos: Letal
Daño a los aliens: Letal
Información: Destrucción masiva, despeja áreas al instante y funciona bajo el agua. No estés cerca del punto de explosión y úsalo con cuidado. Dispones de un solo tiro y el tiempo de recarga es muy largo.

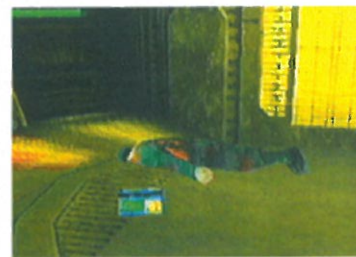
series de puertas y vuelve por el puente. Regresa por la izquierda al punto de grabación, cargándote la caja explosiva cercana para hallar más Cartuchos de Escopeta. Guarda la partida y vuelve al corredor oscuro, pero esta vez ve recto y pasa de largo el puente. Usa el lector de tarjetas (Almacén Alpha) y cruza. Utiliza el panel blanco de la izquierda y prepárate a que se abran las puertas del fondo.

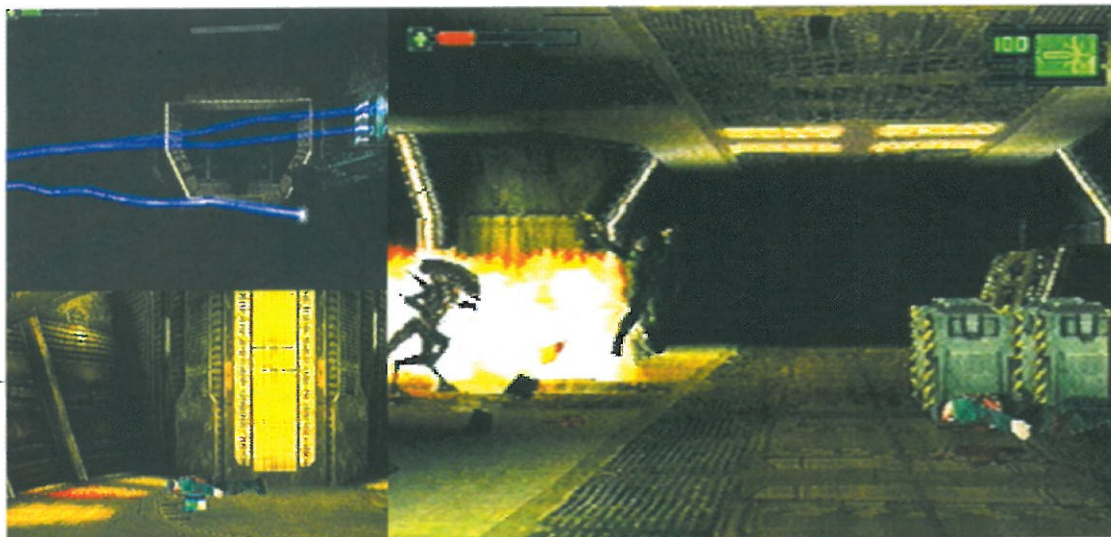
Dispárale al primer guardia en la cabeza y avanza con cuidado hacia la izquierda o la derecha, cubriéndote tras las cajas. A la hora de disparar a los guardias, apunta al melón para liquidarlos enseguida. Vigila con uno que se te acerca a hurtadillas por detrás: usa el botón de giro rápido para mirar. Hay seis guardias en total, y de uno de ellos sacarás la tarjeta del Compartimento de Carga (Cargo Bay) Alpha. Una vez despejado el camino, usa el panel lector de manos cerca de las puertas del fondo. Antes de seguir avanzando, echa un vistazo por la sala en busca de dos Botiquines Pequeños. Usa la tarjeta magnética (Compartimento de Carga Alpha) para abrir las puertas. Cuidado... ¡te vas a encontrar al primer alien! Tras pillarte el Botiquín Mediano de la izquierda, tira hacia delante hasta oír una explosión, y retrocede entonces mientras disparas al alien; una vez más, lo mejor es tirar a la cabeza.

Una vez muerto, avanza hacia el corredor y tira luego por la derecha hacia la luz brillante. Abre las puertas de la izquierda, listo para cargarte a varios guardias: retírate por las puertas y no dejes de disparar a la altura de la cabeza. Antes de volver al cuarto de guardia, baja por la escalera











cercana para dar con otro Botiquín Pequeño. Tira hacia la derecha para hallar una válvula en la pared que hay a la izquierda del segundo cadáver. Gírala para que deje de salir vapor en algún otro sitio. Sube de vuelta por la escalera y gira a la derecha para volver a lo largo del corredor. Baja por la escalera del otro extremo. Vete a los cadáveres para encontrar la Escopeta y más Cartuchos.

NIVEL 2 CUBIERTA DE LA SECCIÓN DE INGENIERÍA

Personaje: Call
Objetivo: Deshazte del bote salvavidas atrapado en los motores que se recalientan, antes de que explote.

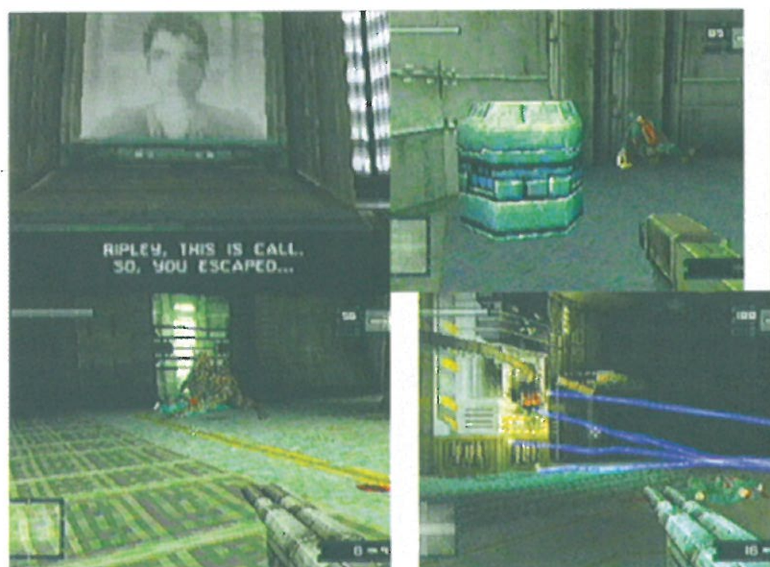
Tras guardar tu posición, dispara al barril para dejar al descubierto un Botiquín Mediano y recoge luego los Cartuchos de Escopeta junto al cadáver. Deja la sala y tuerce a la derecha para bajar por la escalera. Date la vuelta y tira por la pasarela para hallar otra escalera a la derecha: baja por ella. Gírate para encontrar un puente. Antes de cruzar, dispara a la caja que bloquea el camino y revela así una Escopeta. Hazte con ella y baja por la escalera.

Las puertas de aquí están selladas, así que dispara al barril para descubrir un Botiquín y un túnel secreto. Agazápate para entrar. Date la vuelta y tira recto a lo largo del túnel, pasando por la primera sección iluminada. Antes de la segunda sección con luz (y el callejón sin salida), usa la Linterna para descubrir un túnel estrecho a la izquierda. Ve por él, torciendo a la izquierda para encontrar otro cruce. Sigue el desvío de la derecha para encontrar un Cargador de Energía Láser (Laser Energy Clip). Vuelve al cruce y ve hacia la derecha para hallar la salida (y para ver a un alien pasar corriendo hacia la izquierda).

Apunta a la izquierda desde el túnel de salida para darle en la cabeza al alien que se está papeando al cadáver. Dirígete a la izquierda, adonde estaba comiendo, para hallar algunos Cartuchos de Escopeta más junto a las puertas cerradas. Vete al otro lado de la sala y cruza las puertas que se abren. Sube por la escalera de la derecha y gira a la izquierda para encontrar otra. Súbela y tuerce a la izquierda.

Aquí arriba hay otro alien oculto detrás del segundo pilar de la derecha, así que acércate de tapadillo y dispárale al tarro. Vete al cadáver del otro lado a por más Cartuchos de Escopeta. Tras cruzar las puertas te encontrarás el camino bloqueado por más electricidad. Sube por la escalera de la izquierda y ve por la pasarela para cruzar las puertas. Baja por la escalera. Dispara a la silla junto al escritorio para hacerte con el Botiquín Pequeño. Usa el ordenador para desactivar el generador. Sube de vuelta por la escalera, girando enseguida a la derecha para perforar a un alien. Baja por la escalera y date la vuelta... por las puertas viene otro alien, así que estáte preparado para darle lo suyo. Sube por la escalera a la derecha de la otra y ve por la pasarela para hallar otro Cargador de Energía Láser. Vuelve a bajar y gira a la derecha para salir por las puertas a un corredor corto.

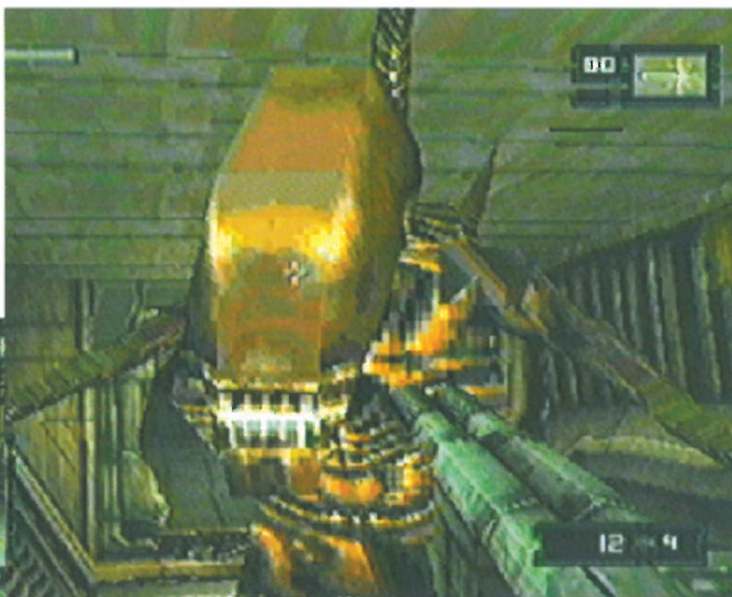
Cruza las siguientes puertas y tuerce a la derecha para disparar a la caja y conseguir nuevos Cartuchos de Escopeta. Cruza por las otras puertas a un corredor más largo. Vigila cerca del otro extremo porque de repente saldrá otro alien. Ábrele un buen boquete y entra en la sala para hallar un Botiquín Pequeño a la izquierda y un punto de grabación parpadeante.













Usa la Escopeta para volar la caja brillante y hacerte con más Cartuchos. Cruza las otras puertas y ve a lo largo del corredor hasta la siguiente sala. Píllate el Botiquín Pequeño de la derecha (la caja está vacía).

Ve por las puertas de la derecha al corredor largo. Usa la válvula del otro extremo para abrir las puertas. Crúzalas y emplea la Escopeta para hacer saltar por los aires la caja resplandeciente y revelar un Láser. Hazte con él y luego abre las siguientes puertas y retírate, listo para fulminar al alien que llega. Cruza la sala, recogiendo los Cartuchos de Escopeta de la derecha, y franquea las puertas que hay allí.

Ten cuidado con los aliens que trepan alrededor del techo de esta sala. Tira a la izquierda y gatea hacia el recoveco para pillarte un Botiquín Grande (Large Medikit), pero da enseguida un giro rápido para disparar a los dos aliens que vienen, Vete al otro lado de la sala a usar la válvula (para apagar un chorro de llamas en otra sala). Recoge el Cargador de Energía Láser junto al muerto, girándote para liquidar a otro par de aliens sigilosos. Ahora sal para volver a la cámara grande.

Cruza las puertas de enfrente y cárgate la última caja brillante (con el Láser o la Escopeta) para descubrir otro Cargador de Energía Láser. Ve a la derecha a través de las puertas para estar en una sala con una escalera (fíjate en el alien que desciende por ella). Baja por la escalera y tuerce a la izquierda para fulminar a ese alien. Las puertas de ese lado dan a una sala con un chorro de llamas, de modo que ve por las puertas de enfrente a un corredor. Gira la válvula para abrir las puertas del fondo. Vete a cruzar las siguientes puertas para salir a un balcón. Baja por la escalera a una gran estancia.

Tira a la izquierda en el cruce y sube por la escalera. Gira la válvula de ahí arriba antes de volver a bajar. Acércate al cruce, retírate y dispara a los dos aliens que llegan. Vete hacia la derecha para volver a la escalera del principio (la puerta que hay en lo alto de la otra está cerrada). Cruza dos series de puertas y usa la válvula para abrir la siguiente. Ve por las puertas de enfrente a la sala donde antes había un chorro de llamas, dispuesto a darle lo suyo a otro alien.





Hay otro Láser junto al muerto, que te procura munición extra. Vigila al aproximarte al otro lado de la sala: hay un alien oculto a la derecha.

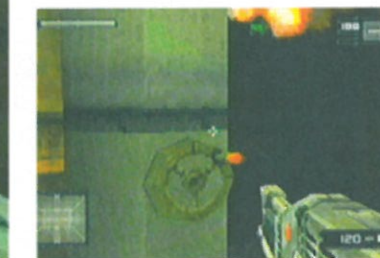
Cuando hayas pelado a ese bastardo sibilino, cruza las puertas del fondo a la izquierda (en la parte que queda detrás del chorro de llamas apagado). Ve por el corredor para hallar otro chorro de fuego. Gira la válvula de la derecha, pero da un giro rápido para cargarte a otro alien. Vuelve a través de las puertas y pasa por las de enfrente. Recorre el pasadizo para encontrar un chorro de llamas apagado. Recoge los Cartuchos junto al cadáver y luego gira la válvula.

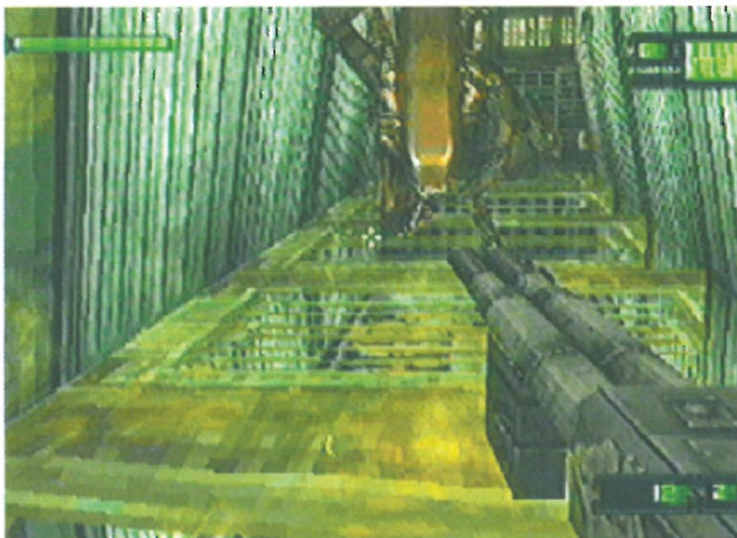
Vuelve por las puertas y cruza de nuevo las de enfrente, listo para disparar a un alien. Avanza por el corredor para dar con el chorro de llamas que se ha apagado. Dispara a la caja resplandeciente para obtener un vital Cargador de Energía Láser. Vuelve por las puertas, a punto para despachar a un nuevo alien.

Dirígete a la derecha, pasando por las puertas del principio, y cruza luego todas las series de puertas para llegar a la estancia de las escaleras. Baja y ve hacia la derecha en el cruce. Sube por la escalera y











abre las puertas ¡para ver a un tío salvajemente atacado por un alien! Dispara contra los dos aliens, luego a la caja de la izquierda para conseguir un Cargador de Energía Láser, y a la de la derecha por un Botiquín Pequeño. Usa el punto de grabación de la pared de la derecha y cruza las puertas que dan al siguiente corredor. Gira la válvula para abrir las puertas del fondo. Ahora dispones de ocho minutos para dar con los cuatro Detonadores.

Pasa por el puente y retrocede para fulminar a dos aliens. Baja por la escalera del fondo a la izquierda para llegar al primer Detonador, justo delante. Píllalo enseguida y gírate para descerrajarle un tiro al alien que viene de tapadillo. Dispara a la caja de la izquierda para hacerte con un Cargador de Energía Láser y adéntrate gateando en el túnel de la derecha. Ve todo recto por él (puedes torcer en el segundo desvío a la izquierda, y luego otra vez a la izquierda para hallar un Cargador de Energía Láser en la sección amarilla, pero ¡ojo con un alien que hay ahí!). Llegarás a una gran sala en la que un alien degusta una delicatessen humana. Mátalo y vuela luego la caja explosiva para revelar el segundo Detonador, además de un Botiquín Mediano, Cartuchos y un Cargador de Energía Láser. Mientras recoges todo eso, ¡date la vuelta para freír a dos aliens más!

Pasa a través del agujero y sube por el túnel iluminado para volver al sitio donde hallaste el primer Detonador. Tira a la derecha para encontrar otra escalera que sube a una pasarela. Sube y entra en la sala de allí para encontrar el tercer Detonador junto a un cadáver (si no está ahí, ¡te has equivocado de lugar!). Baja y vuelve a la escalera del principio, cepillándote dos aliens sobre la marcha, para subir de nuevo al puente inicial. Gírate para dirigirte al corredor con dos conjuntos de puertas (y un Botiquín Pequeño a la derecha). La de la derecha está cerrada, así que ve por la de la izquierda, listo para machacar al alien de dentro. Vete al cadáver para hallar el cuarto Detonador y unos Cartuchos; una vez más, efectúa un giro rápido para liquidar a un par de aliens sigilosos.

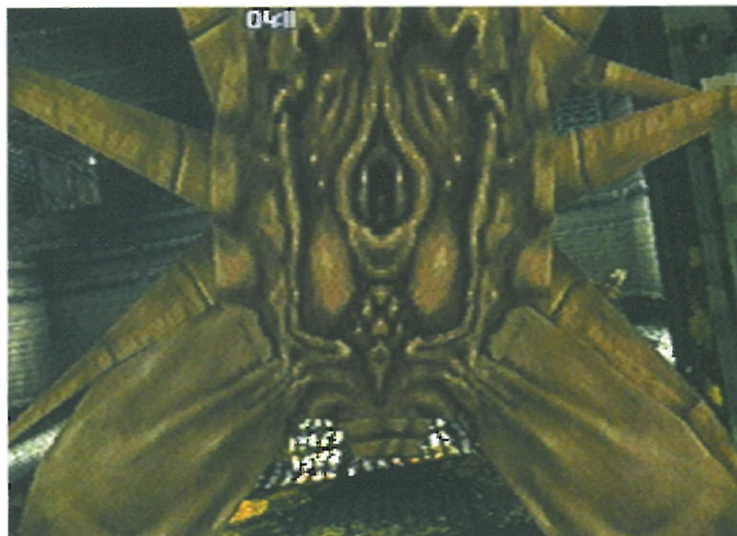
Cruza otra vez las puertas y sube por la escalera de enfrente; tira hacia la derecha justo antes de llegar arriba para entrar en la sala superior. Coloca los cuatro Detonadores en el panel de la derecha y acciona luego el interruptor de la izquierda para deshacerte del bote salvavidas y detener el cronómetro. Vuelve a bajar, gira a la izquierda y ya podrás franquear esas puertas antes cerradas. Gira la válvula y cruza las puertas del fondo. Accede al comunicador para poder contactar con Ripley.

NIVEL 3 BÚSQUEDA DE CLONES

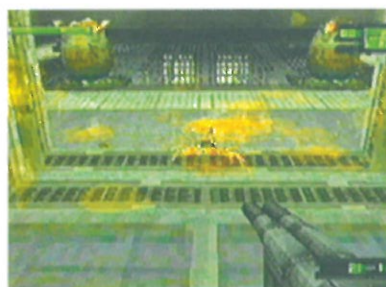
Personaje: Ripley
Objetivo: Destruye tres clones que se almacenan en esta zona.

Vete de la sala, toma los Cartuchos del cadáver y ve hacia la derecha en el cruce. Abre de un tiro la caja refulgente de la derecha (con la Escopeta) para hacerte con Cartuchos x2 y cruza luego las puertas cercanas para descubrir unos huevos de chupacaras; apunta al suelo para reventarlos antes de que puedan alcanzarte. Si se te pega uno al careto, puedes encontrar una Unidad de Cirugía Portátil (Portable AutoDoc Unit) en su sala (así como una Escopeta). Ah, y vigila con el alien que entra a tus espaldas.

Vuelve a la sala grande y dirígete a la derecha para hallar Cartuchos x2 y un Botiquín Mediano junto a los muertos. Las puertas del fondo están selladas, así que ve por la escalera. Cárgate algunos huevos de chupacaras más, recoge el Botiquín Pequeño y arrástrate al túnel. Prepárate para pegarle un tiro a un alien y toma luego la tarjeta de Seguridad del Área de Clones 1 y los Cartuchos del cadáver que se estaba jamando. Gatea de vuelta por el túnel hasta la sala y usa el panel manual para desactivar la seguridad.















Baja por la escalera y cruza las puertas de ahí cerca antes cerradas. Usa la tarjeta magnética en la derecha (Seguridad del Área de Clones 1). Entra en el laboratorio y dispara al clon de la mesa. Recoge el Detector de Movimiento (Motion Tracker) y la tarjeta de la Galería de Observación (Observation Balcony). Vete de la sala, listo para darle a un alien que tienes detrás. Dos más vendrán según vuelves a cruzar la sala. Regresa al cruce de cerca del principio, a punto para disparar a un alien a la derecha. Cruza las puertas de la derecha y mata a otro que se deja caer.

Sube la escalera y usa la tarjeta magnética (Galería de Observación) para eliminar el campo de fuerza. Ve a la izquierda, pillándote el Botiquín Mediano del cadáver de la derecha. Dispara a la silla y disponte a cargarte un chupacaras que sale a rastras del túnel. Dispara a la segunda silla (y al tipo) y usa luego el ordenador para desactivar los láseres de seguridad. Date la vuelta y pasa por las puertas. Recoge del muerto un Cargador para Rifle de Pulso y usa después el punto de grabación.

Si quieres seguir u desvío opcional (y conseguir algunos útiles ítems), vuelve adonde disparaste a las sillas y arrástrate al interior del túnel. Vete recto hacia la luz, torciendo por la izquierda hacia un túnel más amplio. Dirígete al recoveco de la izquierda para conseguir una Unidad de Cirugía Portátil y da un giro rápido para eliminar a ese chupacaras furtivo. Vete recto al otro extremo del túnel a por Cartuchos x2. Gírate y cárgate a dos chupacaras más antes de tirar para la derecha en el cruce. Sigue el túnel hacia una bifurcación en forma de T. Ve hacia la derecha y luego a la izquierda para encontrar un Botiquín Grande. Vuelve al cruce y ve todo recto para dejarte caer de vuelta a la sala donde hallaste los primeros huevos de chupacaras. Regresa al punto de grabación.

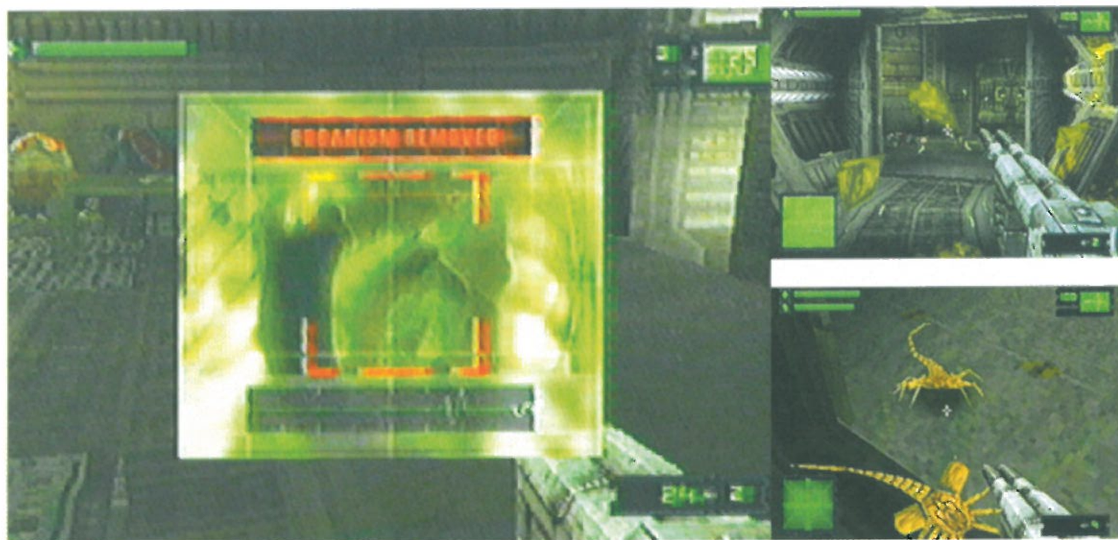
Cruza ambas series de puertas y usa el panel manual para abrir las del fondo. Cruza dichas puertas y las siguientes para encontrar una sala con cadáveres. Traspasa las puertas del fondo, listo para tomarla con un alien en el corredor curvo. Agénciate el Cargador para Rifle de Pulso del muerto. Abre las puertas del fondo y mira hacia arriba para ver un alien colgando del techo. Llénalo de plomo y usa el panel blanco de la izquierda para abrir las puertas del fondo, preparado para suprimir a otro alien. Ten cuidado con otro que viene por la derecha según entras en la sala. Toma el Botiquín Pequeño cerca del cadáver.

Las otras puertas están cerradas, de modo que sube por la escalera para hallar un Cargador para Rifle de Pulso y una tarjeta de Seguridad de I+D (R&D Security). Usa el panel manual, baja de vuelta por la escalera y cruza las puertas antes cerradas. Revienta el huevo y al chupacaras justo a la izquierda, y píllate el Rifle de Pulso y el Cargador. Calcula bien cuándo pasar corriendo el campo de fuerza para entrar en el laboratorio y dispara al clon de la mesa.

Hazte con el Botiquín Pequeño y ve de vuelta hasta el punto de grabación, listo para cargarte allí a tres chupacaras. Guarda la partida y pasa por las puertas del fondo para darle duro a otro alien. Ve a la izquierda y escalera abajo. Sal al cruce y usa la tarjeta magnética (Seguridad de I+D) para abrir el campo de fuerza de detrás de las puertas (si no funciona, debes haberte dejado alguno de los clones).

Dispara al alien que se escapa y cruza. Usa el panel blanco de la derecha para abrir las puertas del fondo. Ve por el corredor curvo a la sala y dispara a la caja de la izquierda en pos de Cartuchos. Pasa por los dos siguientes conjuntos de puertas para hallar una gran sala con cantidad de huevos de chupacaras al otro extremo. Cárgate los huevos y a los chupacaras que haga falta y recoge el Cargador para Rifle de Pulso y los Cartuchos.

Sal por la doble serie de puertas '2' a fin de hallar una sala por la que corre un alien. Dispara contra él y



contra los tres huevos de la izquierda, y recoge el Botiquín Pequeño. Cruza las puertas dobles del 'Almacén' (Storage), listo para vértelas con otro chupacaras. Dispara a la caja para conseguir Cartuchos.

Sal a la sala anterior y dirígete a la izquierda a través de las puertas dobles '3' para encarar a un par de aliens. Cruza las puertas dobles '4' de la derecha. Las puertas de delante están cerradas, así que ve por las dobles '5' de la izquierda. Píllate el Botiquín Pequeño y revienta los huevos del fondo, recogiendo el Cargador para Rifle de Pulso, la Unidad de Cirugía Portátil y la tarjeta del Almacén de Investigación (Research Storage); da un giro rápido para neutralizar a un par de aliens que te quieren dar un 'susto'. Usa la mano y prepárate para darle el pasaporte a otro alien que viene por las puertas '4'. Vuelve a pasar por ellas (las de la derecha están cerradas) y cárgate dos nuevos huevos. Ahora cruza las puertas de la izquierda, antes cerradas, y dale al alien. Vigilando por si los chupacaras, destruye el huevo de la izquierda y usa el punto de grabación. Píllate la Unidad de Cirugía Portátil y sal.



Vuelve a pasar por las puertas '3', dispuesto a exterminar a dos aliens más. Cruza las puertas dobles del fondo y mata a otro. Échale el guante al Rifle de Pulse para conseguir munición extra, y luego usa la tarjeta magnética (Almacén de Investigación) para abrir las puertas. Cruza hacia el ascensor, usa el panel blanco y gírate (las puertas cercanas se abren de nuevo). Sal y gira a la izquierda para liquidar a un alien. Cruza las puertas y dirígete a la izquierda, dando un giro rápido para acabar con otro alien. Abre a tiros ambos barriles en pos de una Unidad de Cirugía Portátil y un Botiquín Pequeño, luego vuelve y pasa por las puertas de la izquierda a un breve corredor.

Tras abrir las siguientes puertas, apunta abajo para erradicar a un pasote de chupacaras. Cruza las puertas del fondo a la izquierda para llegar a un ascensor. Usa el panel blanco y gírate (las puertas cercanas se vuelven a abrir), listo para abatir a los tres guardias que vienen. Tira a la derecha pasando por dos conjuntos de puertas. Cruza las puertas de la derecha y un segundo conjunto y llegarás a otro ascensor. Utiliza el panel para abrir las puertas del fondo.

Cruza y calcula cuándo atravesar corriendo el campo de fuerza alterno. Píllate los Cartuchos de la izquierda y luego cruza las puertas de la derecha. Dispara a la caja con el Rifle de Pulse para embolsarte otro Cargador. Cruza las siguientes puertas y dispara al barril que hay justo a la izquierda para conseguir una Unidad de Cirugía, y luego a las tres cajas a fin de hallar Cartuchos x2 y un Cargador. Las puertas están cerradas, así que vete al fondo a la izquierda para ver a un alien con su merendola: córtale la digestión y baja por la escalera.

Tuerce a la derecha y enfila el corredor. Gira en el primer desvío a la derecha para conseguir un Botiquín Mediano, pero al loro con el alien del techo. Date la vuelta y dirígete a la derecha, cargándote a otro alien colgado. Tras torcer a la derecha, sube la escalera y recoge el Cargador, los Cartuchos y un Botiquín Pequeño. Cruza el agujero de la pared, listo para terminar con los huevos y el alien. Toma los Cargadores y tira contra la caja por los Cartuchos. Sal de vuelta por el agujero. Las puertas están cerradas, o sea que vuelve a bajar por la escalera. Gírate y tuerce a la izquierda para disparar a un huevo. Ignora el primer desvío a la derecha y sigue todo recto. Cárgate a los aliens y los huevos de la sala y usa el punto de grabación de la pared del fondo.

Regresa a lo largo del corredor, yendo por el primer desvío a la izquierda. Tuerce a la derecha y pela al alien. Tras la siguiente esquina hay una escalera: sube para encontrar una sala de ordenadores. Usa la mano para desbloquear todas las puertas de seguridad. Dispara al barril y la caja para conseguir una Unidad Quirúrgica y Cartuchos, y luego cruza las puertas. Cárgate la caja del fondo (¡las demás contienen chupacaras!) para obtener







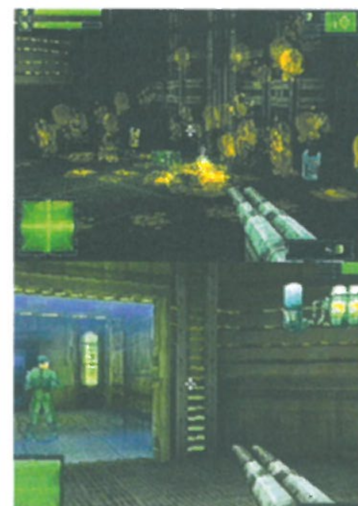


un Botiquín Mediano. Cruza las puertas de la izquierda (las otras llevan de vuelta a un área anterior encima de la escalera).

Tras las siguientes puertas hay una sala en la que unos láseres cortan el paso. Echa mano de la mano (ja, ja... en fin, uno se distrae como puede) para inutilizarlos momentáneamente y atraviesa de inmediato el puente antes de que reaparezcan. Cruza las puertas del fondo y un segundo conjunto. Destruye las cajas para obtener un Cargador y Cartuchos. Sal por la izquierda, listo para liquidar a un chupacaras. Dispara a la caja de la izquierda en busca de Cartuchos y pasa por el agujero de la derecha para cargarte el huevo. Píllate el Botiquín Mediano y dispara al barril para hacerte con la Unidad Quirúrgica. Vuelve por las puertas (la escalera tan sólo conduce de regreso a los corredores de abajo).

La sala que hay tras las puertas de enfrente tiene una salida cerrada, de modo que vuelve por los dos conjuntos de puertas de la derecha a la sala de los láseres. Baja por la escalera de la izquierda y pasa por las puertas al ascensor. Usa el panel para abrir las puertas del fondo, revelando una batalla entre guardias y aliens. Para reservar munición, puedes dejar que se curren un poco los unos a los otros y rematar luego a los supervivientes. Píllate el Botiquín Pequeño de la derecha y vete por la izquierda a la siguiente sala. Las puertas de la derecha están bloqueadas. Ten cuidado al dirigirte al otro lado de la sala para despachurrar los huevos: ahí también hay más aliens. Recoge los





Cartuchos y el Botiquín Pequeño y pasa a través del agujero.

Tras el agujero del fondo hay una sala con otro alien merodeando: dale su merecido. Cárgate las cajas para sacar Cartuchos y Cargador x2. Hazte con la Unidad Quirúrgica y pasa por al agujero del fondo. Destruye el huevo de delante tras pasar por el siguiente agujero, y acaba también con los que hay a izquierda y derecha. Toma los Cartuchos y la Unidad Quirúrgica, pero no uses todavía el panel manual. Abre las puertas del fondo a la derecha para eliminar otro huevo en el corredor corto. Tras pasar las siguientes puertas, cárgate otro. Vigila con un alien que viene por las puertas según te diriges al punto de grabación. Dispara al barril y a la caja en busca de la Unidad Quirúrgica y el Cargador. Cruza las puertas para conseguir Cartuchos; eso de delante es la puerta cerrada, así que regresa a la sala del panel manual dispuesto a liquidar a un alien. Ojo con otro que viene cuando vas por la izquierda hacia el dispositivo de la mano; y cuando lo uses aún vendrán más.

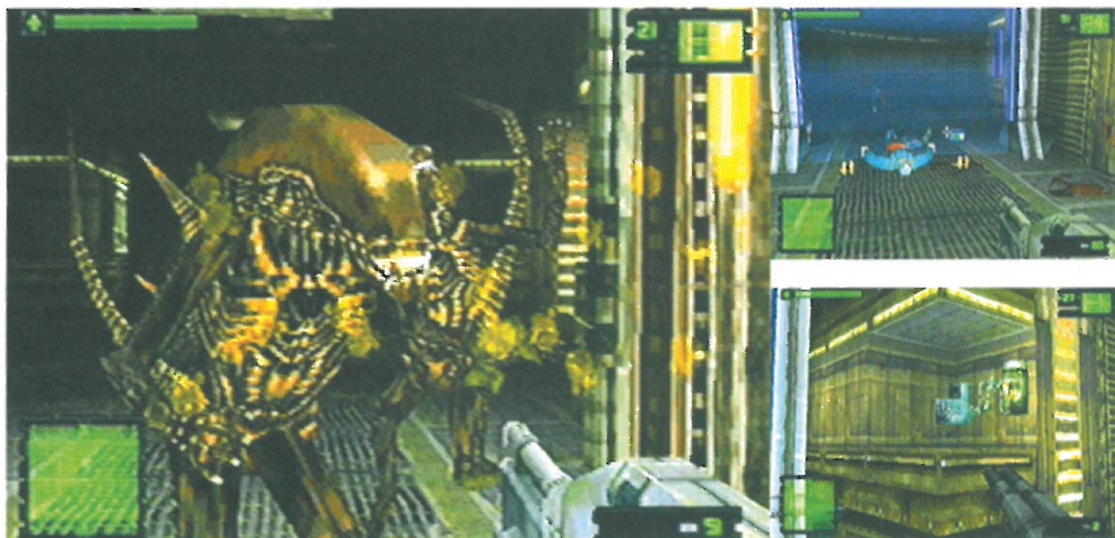
Cruza las puertas 'de la mano' desbloqueadas para entrar en un ascensor. Usa el panel para abrir las puertas del fondo y acceder a una gran sala. Las puertas de la izquierda están cerradas, así que ve por la derecha hacia los huevos. Cárgatelos uno a uno, evitando las llamas y recogiendo el Botiquín Pequeño. Cruza las puertas que hay justo delante y después el segundo conjunto para llegar a la sala del comunicador y conseguir un Botiquín Mediano. El comunicador no tiene suficiente potencia y las demás puertas de aquí están bloqueadas, de modo que vuelve a la sala de las llamas. Acércate al rincón junto a la mano para cargarte más huevos. Usa la mano y cruza las puertas para hallar un interruptor de corriente. Acciónalo pero da un giro rápido para freír a un par de aliens.

Sal y vuelve más allá de las llamas. Según te acerques a las puertas del fondo, un alien saldrá de ellas. Cruza para dar con otro interruptor. Acciónalo y recoge el Botiquín Mediano. Sal y vuelve a dejar atrás las llamas. Gira a la derecha para cruzar las puertas, donde ahora el campo de fuerza habrá desaparecido. Neutraliza al clon y hazte con el Botiquín Grande. Sal y ve por la derecha a la sala, donde ya puedes usar el comunicador.

NIVEL 4 ZONA DE CUARENTENA E I+D

Personaje: Ripley
Objetivo: La única forma de salir de la Investigación de Clones es por los recintos penitenciarios. Además debes destruir dos clones.

Sal por la derecha a un corredor curvo. Cruza hacia la sala con un campo de fuerza y recoge los Cartuchos x2 de al lado. Las puertas del almacén de la izquierda están cerradas, así que sal por la derecha a un ascensor. Usa el panel y da un giro rápido hacia la salida. A la derecha hay unas puertas de lector magnético cerradas, o sea que ve recto por las otras puertas. Tras las siguientes puertas hay un túnel acristalado: según te aproximas al final, ¡tres aliens se te acercan de extranjis por detrás! Da un giro rápido y envíalos al infierno. Recoge los Cartuchos y usa la mano para abrir las puertas del almacén que estaba cerca del campo de fuerza. Sal y vigila con un alien mientras abres las puertas





del fondo. Realiza un giro rápido al acercarte al ascensor, a fin de cargarte a otro.

Activa el panel para usar el ascensor, girándote para ver dos nuevos huevos en la sala del campo de fuerza. En cuanto les dispares, saldrán más aliens de no se sabe dónde. Mátalos, apuntando al suelo para liquidar a posibles chupacaras. Una vez despachados todos, cruza las puertas del almacén del fondo.

Tras las siguientes puertas hay una gran sala con más huevos: ojo porque verás chupacaras a mansalva apenas entrar. Píllate el Cargador x2 junto al cadáver y luego cárgate los huevos de los rincones de la derecha, recogiendo la Unidad Quirúrgica, el Cargador x2 y el Botiquín Mediano. Destruye la caja del fondo a la izquierda en pos de Cartuchos, y luego las explosivas de ahí a la izquierda para descubrir un túnel. Mientras avanzas por la larga sección de luz amarillenta, viene un alien. Tras abatirlo, da un giro rápido para encarar a un segundo bichejo. Prosigue por el túnel. Tras doblar la esquina, liquida a nuevos chupacaras. Sigue hasta el final para encontrarte detrás del campo de fuerza del principio. Recoge el Cargador, los Cartuchos y la tarjeta del Recinto Penitenciario (Holding Pen) 3Z. Dispara contra la luz centelleante de la pared para desactivar los campos de fuerza.

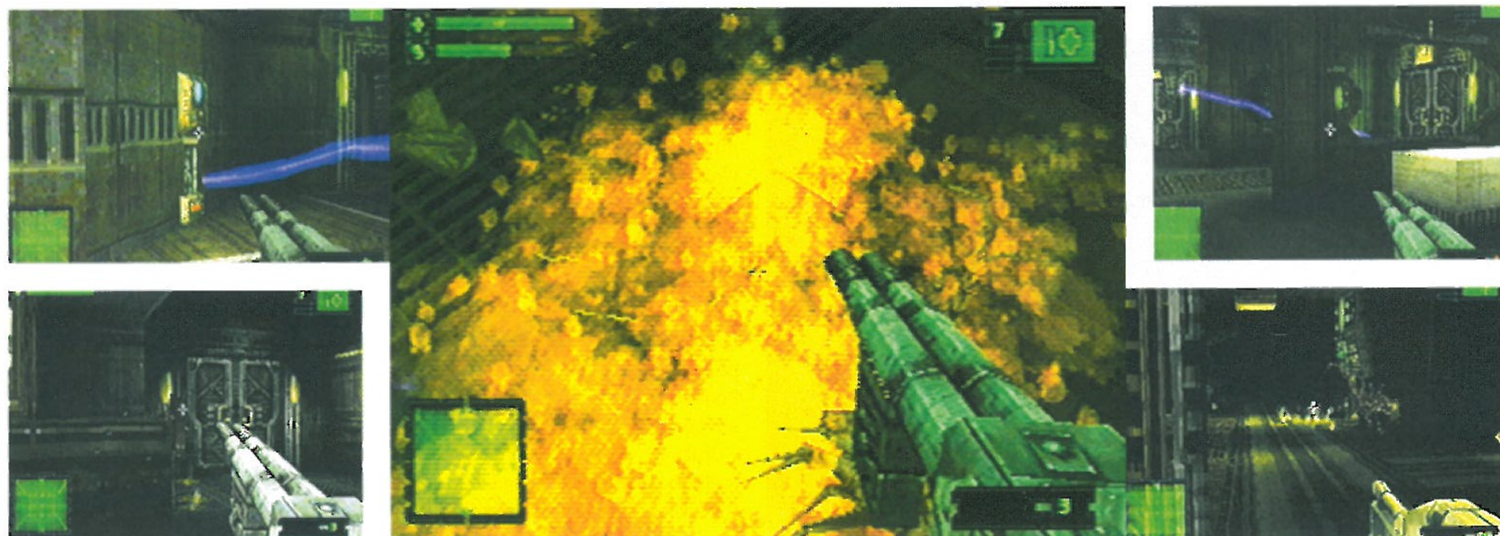
Vuelve al ascensor y úsalo. Vete hacia la derecha y usa la tarjeta magnética (Recinto Penitenciario 3Z) para abrir las puertas. Da un giro rápido al cruzar la siguiente puerta para cargarte un alien. Ve a lo largo del corredor y usa el panel ocular del fondo para abrir las puertas. Tras pasar por las siguientes puertas, prepárate a disparar a un alien que trepa por las paredes. Calcula el momento idóneo para pasar corriendo ante los chorros de vapor. Píllate los Cartuchos y gira para liquidar a otro alien. Usa ambas manos y vuelve a través de las puertas.

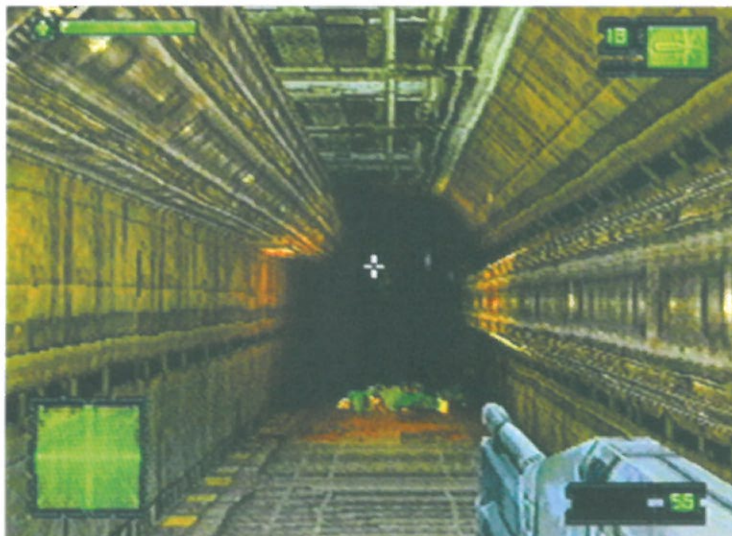
Vuelve al ascensor, listo para disparar contra otro alien y el huevo que tiene cerca. Usa el ascensor y ve a través del campo de fuerza anulado y luego a la derecha, cruzando las puertas. Franquea las siguiente puertas y usa el panel ocular del fondo para abrir las puertas. Pasa a través de ellas y de un segundo conjunto para llegar a una sala redonda con más aliens. Tras exterminarlos, toma los Cartuchos de la derecha y el Cargador del fondo, y dirígete a la izquierda a por más huevos. Hazlos explotar y recoge los Cartuchos.

Tras las puertas hay otro campo de fuerza: dispara a la luz de seguridad intermitente a su derecha para que deje de ser un estorbo. Apenas lo haces, viene un alien a matar al guardia, así que estate a unto para liquidarlo. Pasa a través del campo de fuerza y dispónte a abatir a los dos aliens que vienen por la derecha. Ve por el corredor de la derecha para hallar una sala con un punto de grabación; ¡da un giro rápido para eliminar a otro alien al acercarte ahí! Graba la partida y recoge el Cargador y la tarjeta de la Zona de Cuarentena (Quarantine). Estate al quite por si los chupacaras al volver por el corredor. Usa la tarjeta magnética (Cuarentena) y, tras un breve lapso, el campo de fuerza desaparecerá. Cruza hacia un corredor.

Usa el panel ocular del fondo para abrir las puertas. Dispara contra las cajas de la izquierda para conseguir Cartuchos y un Cargador. Las puertas de la derecha están cerradas, así que dirígete a la izquierda a lo largo del corredor curvo. Al abrir las puertas, prepárate para matar a un alien. La electricidad corta el paso a través de las puertas de la derecha, o sea que tira todo recto. Mientras te acercas al cadáver, da un giro rápido para acabar con un alien. Ya más cerca del cadáver, mira a la derecha para darle a un segundo alien. Recoge los Cartuchos y tuerce a la derecha para pelar a un alien más. Píllate los Cartuchos junto al cadáver y cruza las puertas de la derecha para hallar un Botiquín Mediano. Sal y tuerce a la derecha para franquear las otras puertas.

Sube por la escalera y destruye la caja para hacerte con la Bombona









para Lanzallamas (Flame-Thrower Canister). Tras pasar por las puertas, dispara al alien y píllate el Cargador junto al cuerpo. Delante hay más electricidad: dispara contra las luces centelleantes a ambos lados para hacer desaparecer los dos primeros rayos eléctricos. Ahora tira para la derecha, recogiendo los Cartuchos, para disparar contra una tercera luz. La última luz está protegida por un campo de fuerza, de modo que antes de volver deberás desactivarlo.

Regresa a la escalera y baja. Vuelve hacia la izquierda y a través de las puertas para llegar a la sala que antes bloqueaba la electricidad. Ve por el doble conjunto de puertas de la izquierda y liquida a un alien. Sal a la derecha para hallar un escritorio y una mano: al pulsarla, gira a la izquierda para matar a un alien. Tira hacia la izquierda para encontrar una salita llena de huevos. Destrúyelos y recoge los Cartuchos, el Botiquín Pequeño y el Cargador, pero cuidadín con un alien que viene por las puertas. Sal y dirígete a la derecha, matando a otro alien. Vuelve a través de las puertas y luego cruza las dobles de la izquierda que dan a la sala de la electricidad.

Ve a través de las puerta de la izquierda y vete luego por la izquierda, cruzando las puertas para encontrar otro punto de grabación. Úsalo y destruye el escritorio para poder llegar a la mano. Tras pulsarla, da un giro rápido para cargarte a un alien. Recorre el pasadizo y cruza las puertas. Revienta el huevo y recoge la Unidad Quirúrgica. Sal y vuelve a la sala de la electricidad. Vuelve a pasar por las puertas de enfrente, listo para despachar a un alien. Tira la derecha y







cruza las puertas del fondo, cargándote a un alien. Sube por la escalera y dirígete a la electricidad. Acércate con tiento a la corriente para poder apuntar a la última luz; ahora ya no está el campo de fuerza, así que pégale un tiro. Entra ahí a por los Cartuchos x2 y el Botiquín Pequeño.

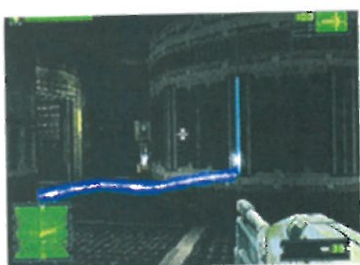
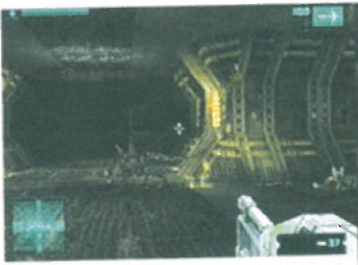
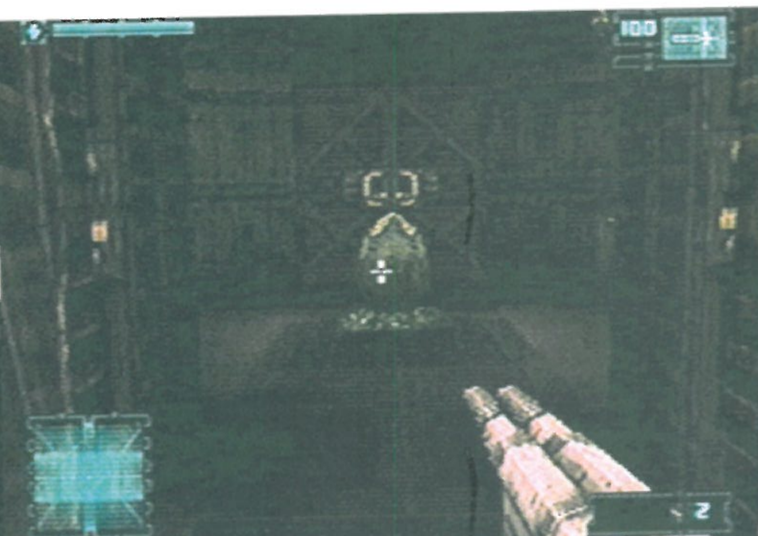
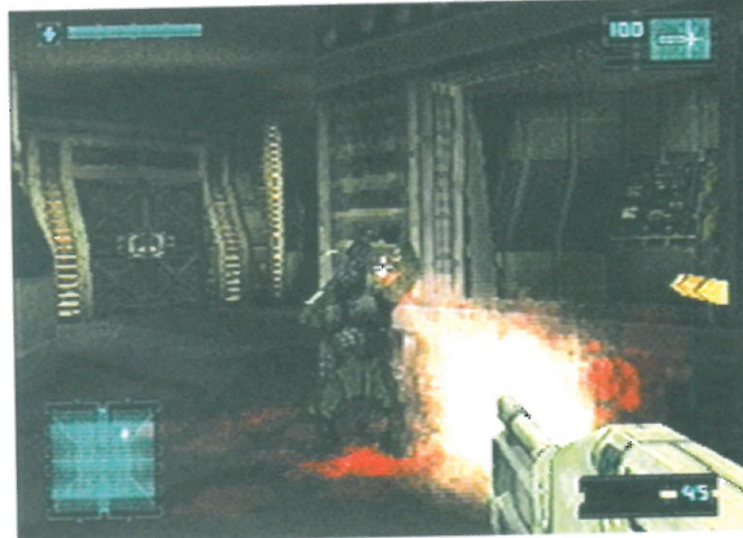
Vuelve a la escalera y baja. Tira de vuelta hacia la izquierda para entrar en la que antes era la sala de la electricidad. Ahora puedes cruzar las puertas dobles de la derecha para hallar el Botiquín Mediano y el Cargador. Cruza hacia el corredor y usa el panel ocular del fondo para abrir las puertas. Cruza y traspasa las puertas de la izquierda. Rompe las cajas en busca de un Cargador y una Unidad Quirúrgica. Vete a la derecha por el corredor y cruza las puertas para hallar un agujero en el suelo. Déjate caer por medio de los conductos.

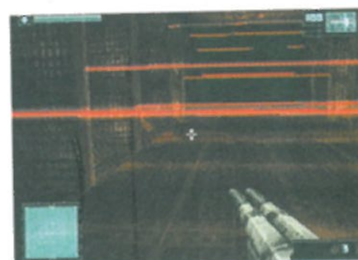
Agénciate el Botiquín Pequeño junto al cadáver y tuerce a la derecha para abatir a dos aliens. Mientras avanzas, da un giro rápido para cargarte a otro. Sube por la escalera del final. Efectúa un giro rápido para eliminar a más chupacaras. Toma el Botiquín Grande del fondo a la izquierda y da un giro rápido para liquidar a dos aliens. Destruye el escritorio y usa ambas manos, listo para liarte a tiros con otro alien. Cruza las puertas ya desbloqueadas del ascensor. Usa el panel y sal. Hazte con el Botiquín Pequeño junto a la tarjeta magnética y sal por la derecha.

Cruza las puertas, a punto para matar a dos aliens. Recoge los Cartuchos y la Bombona de los recovecos de la izquierda. Las puertas del fondo están cerradas, así que tira hacia la derecha, recogiendo el Cargador. Baja por la escalera y enfila el corredor. Tras las puertas hay una gran sala llena de cajas, además de tres aliens. No abras la caja cercana de la derecha (chupacaras al canto); la de la izquierda contiene un Botiquín Mediano. Píllate el Botiquín Mediano y el Cargador de los rincones del fondo. Sal por las puertas laterales y pasa por el segundo conjunto para llegar al corredor. Usa el panel ocular del fondo a fin de abrir las puertas.

Entra en la sala del cruce (la de la luz amarilla en el techo) y cruza las puertas de la izq. Tras las siguientes puertas, dispara al alien y al huevo. Sal por la izquierda y dispara al chupacaras y a las luces brillantes de la pared. Regresa a la sala del cruce y ve por las otras puertas (del fondo a la izquierda). Entra en la celda y cruza las puertas de la izquierda para hallar otra sala con huevos: destrúyelos todos, incluidos los que hay a izquierda y derecha. Cárgate las dos luces de la pared para restablecer la electricidad. Pasa por el corredor y a través de las puertas para llegar a otra sala con huevos. Elimina al alien que está de banquete en la izquierda y luego los huevos. Toma la Unidad Quirúrgica del barril y da un giro rápido para acabar con dos aliens. Vuelve a la sala del cruce para abatir a otro.

Vuelve por las puertas de la izquierda y usa el panel ocular para abrir las puertas. Cruza hacia la gran sala en la que estaban las cajas, listo para quitar de en medio a dos aliens. Dirígete a la izquierda a través de las puertas y sube por la escalera. Gira a la derecha y ve recto por las puertas



que antes estaban cerradas. Gira a la derecha para interrumpir el festín de un alien. Toma los Cartuchos y cruza las puertas dobles de la derecha (las de la izquierda tienen un campo de fuerza detrás). Ve a lo largo del lado izquierdo de la gran sala para cruzar las puertas del fondo. Tras pasar las siguientes, hazte con la Bombona del cadáver, y luego vete a la izquierda y cruza las puertas de la izquierda para encontrar a un tío que te suplica que no lo mates. Pégale un tiro (de todas maneras le explotará el pecho) y recoge la tarjeta de Seguridad 1 que deja caer. Al salir, unos aliens vienen por la derecha: aniquílalos. No te molestes en cruzar las otras puertas (hay un alien y un huevo). Vuelve por el corredor, pasando por dos conjuntos de puertas, para llegar a la gran sala.

Sal por las puertas dobles del fondo, y ve luego por las puertas del fondo a la izquierda. Cruza las del fondo a la derecha y luego las siguientes para regresar al lector magnético (Seguridad 1). Úsalo para abrir las puertas. Entra y emplea el panel ocultar del fondo para abrir las puertas. Al doblar a la derecha, da un giro rápido para matar al alien. Cruza las puertas del fondo y mata a otro. Unos campos de fuerza te cortan el paso. Tira hacia la izquierda: la puerta está cerrada, pero un lector manual a la izquierda la abrirá. Cruza para encontrar una puerta cerrada delante. Mejor cruza las puertas de la derecha y luego las siguientes de la izquierda para hallar ¡una sala repleta de huevos! Destrúyelos todos, incluidos los dos ocultos al fondo. Dispara al barril para hacerte con una Unidad Quirúrgica, y luego a la luz resplandeciente. Acciona el interruptor rojo y sal para finiquitar a un alien. Cruza las puertas y dale su ración de muerte a otro. Traspasa las puertas de la derecha, matando a tres aliens. Usa el punto de grabación de la izquierda. Cárgate la caja para conseguir Cartuchos y cruza las puertas del fondo. Hay dos aliens acechando en el corredor curvo, y otro a la derecha. Fíjate en el lector de tarjetas de delante antes de ir para la derecha a bajar por la escalera. Arrástrate por el túnel, eliminando a los chupacaras de la izquierda. Obtén los Cartuchos y el Cargador y sal por el fondo a la derecha. Puedes esperar dos aliens más al agenciarte la tarjeta Hyord Lv427. Cruza las puertas y usa el panel ocular del fondo para abrir las puertas. Cruza hacia la cueva para encontrarte a ¡la reina alien! Para vencer, muévete sin cesar, disparándole a la cabeza con el Rifle de Plasma. Las puertas centrales al fondo del Recinto Penitenciario están cerradas, así que vete a las de la derecha del todo, evitando la electricidad. Acciona el interruptor y sal, volviendo más allá de la electricidad. Cruza las puertas ya desbloqueadas del fondo a la derecha (ojo con el vapor). Pilla la Bombona x2 y los Cartuchos y acciona entonces el interruptor. Sal a la cueva y franquea las puertas de la derecha, vigilando con el vapor. Agénciate el Lanzallamas y dale al interruptor. (Si destruyes la caja revelarás un túnel que lleva de vuelta a la sala anterior.) Sal a la cueva y cruza las puertas del fondo a la derecha, procurando esquivar el vapor. Haz tuyos la Bombona y el Botiquín Pequeño y dale al interruptor. Gatea al interior del túnel de la izquierda y al túnel de cristal, recogiendo el Cargador. Consigue otro Cargador y usa la mano para abrir las






puertas del Recinto Penitenciario. Arrástrate por el siguiente túnel para volver a la sala del principio. Sal dejando atrás la electricidad para llegar a la cueva y ve por el primer desvío a la derecha a través de las puertas del Recinto Penitenciario. Píllate el Botiquín Pequeño y cruza las puertas. Usa el panel ocular del fondo para abrir las puertas. Recoge el Rifle de Pulso (por la munición) y usa el punto de grabación de la derecha.

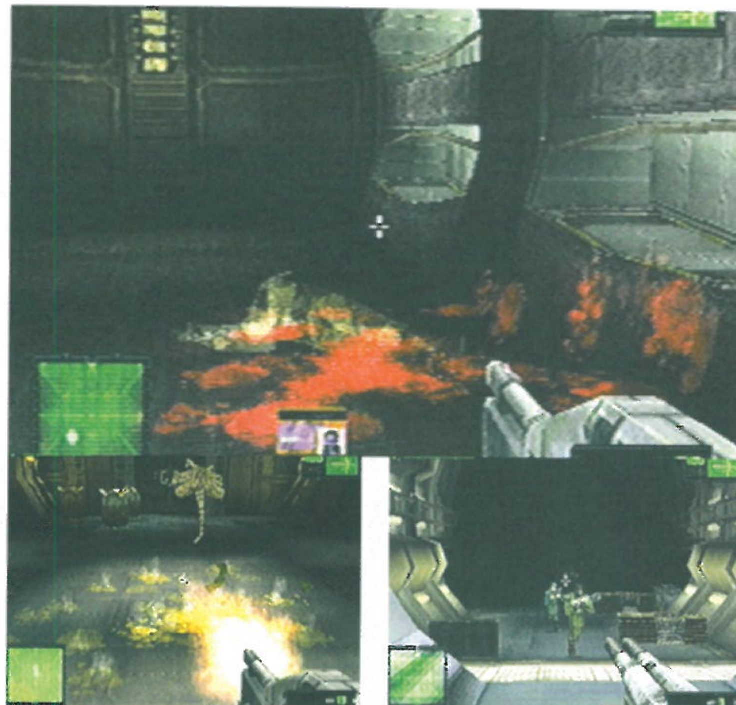
Cárgate al alien y cruza las puertas del fondo (las demás están cerradas). Sigue el corredor curvo, abriendo las puertas para disparar al alien y a los huevos, incluido el de la derecha. Pilla el Botiquín Grande y sal por la derecha para destruir más huevos y al clon del tubo. Dispara al barril para obtener una Unidad Quirúrgica. Ignora de momento las puertas de la izquierda (el comunicador) y sal por la derecha al corredor. Cruza las puertas de la izquierda para encontrar el clon (protegido por un cristal) y una mano. ¡Úsala para hacer hervir al clon! Sal al corredor y vuelve por la derecha a la sala. Cruza las puertas de enfrente y pégale un buen tiro al huevo. Usa el comunicador para contactar con Call y luego con Distephano.

NIVEL 5 COMPLEJO DE SISTEMAS MILITARES

Personaje: Distephano
Objetivo: Padre está fallando debido a los acciones de los aliens. Despeja el núcleo y reinicia a Padre. Destruye al clon 7 por el camino.

Échale el lazo a los Cargadores para Rifle de Pulso de las entradas a tu izquierda y adéntrate en el corredor principal de enfrente del ordenador. Mata a los aliens atacantes y hazte con el Botiquín Pequeño de la salita que hay detrás de las cajas de la derecha. En la siguiente sección del corredor, gira a la derecha y agénciate los dos Cargadores junto al cadáver. Prosigue a lo largo del corredor y mata a los tres guardias de la sala del ordenador. Busca ítems por la sala, acciona el interruptor rojo de la consola del ordenador del centro y luego pasa por la puerta recién abierta al otro lado de la sala.

En la siguiente sala, déjate caer al área inferior y mata al alien. Detrás de las cajas de la derecha hay una Escopeta y algunos Cartuchos. Recógelos y destruye el huevo al otro lado de la sala. Luego sube por la escalera de detrás y cárgate el siguiente huevo junto a la puerta. Píllate el Botiquín Pequeño y enfila el corredor de los låsers. Juzgando la distancia a partir de las paredes laterales, corre por debajo de los haces láser cuando suban. Hacia la mitad del trayecto, a la izquierda habrá un pequeño respiradero. Dispara a los chupacaras y agáchate para entrar. Gira a la izquierda en el primer cruce y consíguete la Unidad Quirúrgica del callejón sin salida. Regresa a la sección principal del conducto de ventilación y dirígete a la izquierda. Continúa hacia la siguiente sala y elimina los huevos y los chupacaras de detrás de las cajas de la izquierda. Píllate todas las golosinas de las cajas y los Cartuchos del otro extremo.



Desactiva el sistema de seguridad del panel de la pared y guarda la partida.

Vuelve a través del pequeño respiradero hasta el corredor de los låsers, ahora desactivado. Gira a la izquierda y traspasa la puerta, dirigiéndote a la siguiente gran sala. Dispara desde lejos al huevo que hay sobre la gran caja en el centro de la sala y despeja de huevos y chupacaras el resto del área. Ahora usa la escalera al fondo de la sala y píllate los ítems de encima de la caja del medio. Sube de vuelta por la escalera, dispara a la vaina para conseguir una Unidad Quirúrgica y desactiva el interruptor que tienes detrás. Déjate caer enseguida y cruza la puerta del fondo a la izquierda antes de que se cierra. Usa el panel manual junto a la puerta de enfrente, desfila luego por el corredor de más allá y mata a los aliens que te atacan. Entra en la siguiente sala y acaba con los tres guardias. El tipo del fondo a la derecha que se oculta tras las barricadas tiene una lanzagranadas, así que al tanto. Registra la sala en busca de ítems y usa el panel manual para activar el ascensor. Súbete y maneja el panel de control de la pared de la derecha.

Sal al pequeño corredor y hazte con el Botiquín Pequeño junto a los dos cuerpos. Como la puerta de la



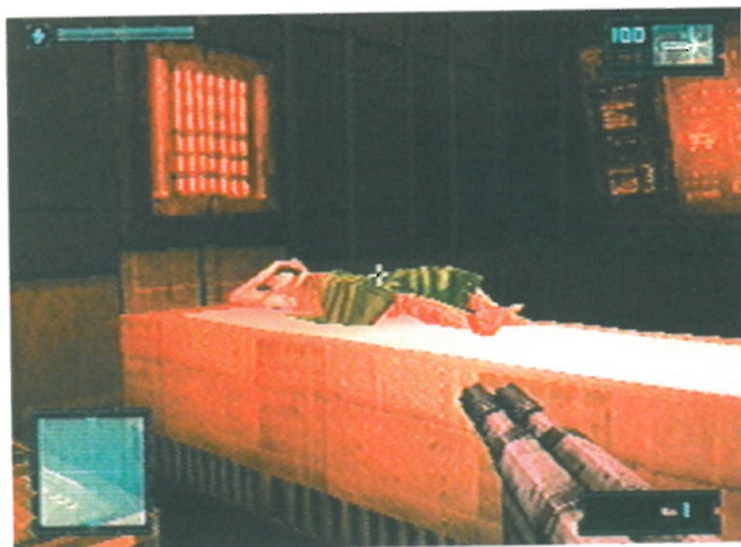


izquierda está cerrada, pasa por la puerta de enfrente y mata al guardia de la pasarela. Gira a la izquierda en la pasarela y entra en la salita. Agénciate el Botiquín Pequeño y sal. Apenas pasada la puerta, maneja el panel manual y liquida al guardia que ataca con rapidez. Dirígete a la izquierda y entra en la siguiente sala; maneja el panel verde y pasa por la siguiente serie de salas, matando aliens por el camino. En la siguiente sala principal, cárgate a los aliens y elimina los huevos al final del hall. Dirígete a la sala de luz titilante a la izquierda del hall y sube por la escalera.

Al llegar arriba, mata a los aliens, pilla el Botiquín Pequeño de la izquierda y prosigue por el corredor. Al final, tuerce a la derecha y, cuando la puerta explote, entra en la sala de los clones y destruye al clon 7, tendido en la mesa de operaciones del fondo.

Hazte con el Botiquín Mediano en la parte derecha de la mesa y maneja el panel manual. Sal de la sala y entra en el Laboratorio de Investigación (Research Lab) de enfrente. Una vez aquí, extermina a todos los aliens, huevos y chupacaras y aprópiate del Lanzagranadas (Grenade Launcher) del cadáver: ¡qué monada!

Guarda la partida en el panel de la pared y destruye las cajas del otro extremo en pos d e algunos ítems. Sigue avanzando a través de la siguiente serie de puertas y corredores hasta llegar a una sala con ventiladores en el techo. Antes de dejarte caer por la escalera, apunta y lanza unas cuantas granadas por el agujero para hacer explotar los huevos de la sala de debajo. Luego intenta destruir los paneles de control de los lásers de las paredes antes de descender.



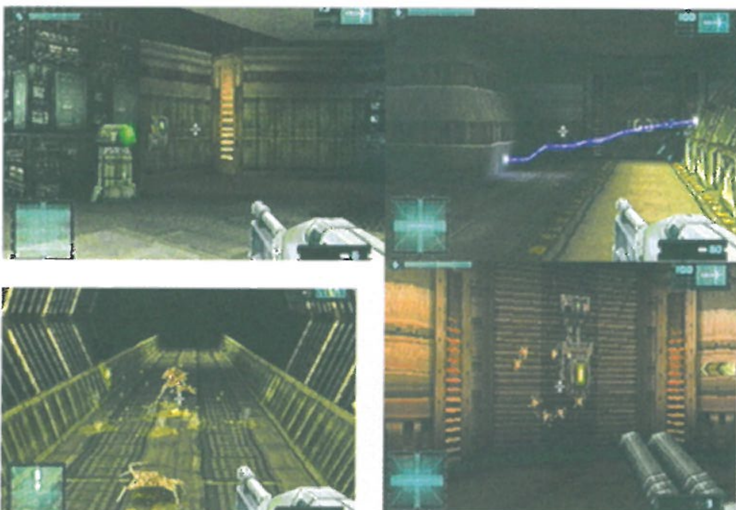
Enfila el extenso corredor y entra en la primera sala a la izquierda, la de los tres cadáveres. Suprime a los aliens y dale al interruptor sito en el pequeño recoveco del lado izquierdo de la sala. Entra en el pequeño respiradero del lado derecho de la sala y registra el área en busca de Cartuchos. Ahora vuelve a la sala y sal hacia el almacén: es la sala que está en el lado opuesto del corredor. Recorre al almacén y ve al corredor de más allá. Mata al o los aliens y sube al ascensor de delante.

Maneja el panel del ascensor, sal a un corredor en forma de U, liquida al guardia y dirígete a la siguiente área en forma de T. Hay dos vestíbulos curvos flanqueando el corredor. Entra en el de la derecha y métete en la primera sala a la derecha que veas en el interior. Sal otra vez y cárgate a todos los aliens que te persigan. Luego lanza unas cuantas granadas a la sala para destruir los huevos. Entra en la sala y dale al panel manual de la derecha. Vete de la estancia y registra todas las demás salas de la pared de la derecha para dar con algunos extras. Ahora sal del vestíbulo para volver al corredor en forma de T y adéntrate en el vestíbulo curvo de enfrente. Registra todas las salas de la izquierda para encontrar golosinas y entra en la última de ese mismo lado. Maneja el panel manual a la izquierda de la sala y vete. Los lásers quedarán desactivados, así que gira a la izquierda y enfila el nuevo corredor.

Pasa por la puerta de la derecha a una gran sala con dos niveles. Tírate al escenario inferior y activa los cuatro paneles (dos en el pilar central y dos en las paredes). Mata a los aliens, guarda la partida, vuelve arriba del todo y sal por donde entraste. Luego tuerce a la izquierda y vuelve al vestíbulo curvo. El campo de fuerza del otro lado está ahora desactivado: puedes echarle el guante a los ítems de las cajas. Sal de vuelta del vestíbulo curvo y tira por la puerta de enfrente, en el corredor en forma de T. Habrá un haz de electricidad que se interpondrá en tu camino: evítalo quedándote en la izquierda y cruza la siguiente puerta. Maneja el panel manual y adéntrate más en la siguiente gran sala. Pela a todos los aliens que te atacan desde todos lados y vete al ascensor del fondo.

Entra en la siguiente sala, mata al alien y destruye el huevo abierto. Ahora no podrás volver a subir al ascensor, o sea que cruza la puerta del otro lado y ve a lo largo de la pasarela del túnel centelleante y a la sala del otro extremo. Al igual que antes, dirígete a la puerta del fondo y dispara contra el huevo abierto. Abre la siguiente puerta que da a la pasarela de más allá, empléate a fondo contra las hordas de chupacaras y continúa. Entra en la siguiente sala y usa el panel manual para cruzar.

Destruye mediante una granada la torreta que hay en la consola del ordenador del lado izquierdo y bombardea al huevo del fondo a la derecha, detrás de las cajas. Hay otra torreta en el otro lado de la consola que matará a dos aliens por ti. ¡Hombre, pues gracias! Bordea poco a poco la consola y lanza una granada cerca de la torreta. Tras destruirla, cruza la puerta de la izquierda al final. Corre por la pasarela y atraviesa la gran sala para ir al centro del ordenador principal. Guarda la partida





en el panel de la pared y toca el panel manual del otro extremo.

Ahora tendrás que volver pasando por la puerta volada, por donde vinieron los aliens, y girar de inmediato a la izquierda a través de otra abertura. Maneja el panel manual para llegar a la pequeña sala del rincón y toca el panel de la derecha. Ahora recorre el pequeño respiradero de enfrente y tuerce en el primer desvío a la derecha. Sigue adelante y doblando recodos. Manténte recto y avanza con cuidado a la siguiente sala. Destruye todos los huevos y dale al panel manual (1). Atraviesa las puertas y acabarás en la sala de ordenadores 3 (donde estaban las torretas).

Regresa a la sala del túnel de viento y vuelve hacia la sala del primer panel manual. Tras las curvas en forma de S, gira a la izquierda y luego a la primera ocasión a la derecha. Como antes, maneja el panel manual (2) de la sala y sal por las puertas de la sala de ordenadores 2.Gira a la derecha y vuélvete de nuevo a la sala del respiradero. Esta vez no tuerzas a la derecha; sigue adelante y dobla la esquina. Gira a la izquierda en la siguiente sección de ventilación y avanza a la última sala para tocar el panel manual (3). Ahora sal y acabarás volviendo junto al ascensor. Regresa al centro del ordenador principal, toca el panel manual del otro extremo y súbete al ascensor.

Sal del ascensor y estáte atento por si hay vehículos de seguridad; vuélalos si te apetece. Esta área es un grupo de corredores y una sala que rodean el Núcleo Padre (Father Core). Entra en la sala de la izquierda y usa una granada para hacer saltar el interruptor de la pared. Ahora sal por la otra puerta y entra en la sala al otro lado del corredor. Una vez más, destruye el interruptor y muévete. Repite esto en las cuatro salas del círculo para desactivar los campos de fuerza principales. Ahora cruza las puertas del interior de los corredores del Núcleo Padre y toca los paneles manuales de las paredes para causar un reinicio. Mata a los aliens que te atacan y sal por la única puerta que no está bloqueada. Ábrete paso a través de corredores y salas hasta el otro lado del núcleo y entra en la sala de la izquierda. Liquida a todos los aliens y maneja el comunicador.

NIVEL 6 SEGURIDAD MÁXIMA

Personaje: Ripley
Objetivo: ¡Sobrevive! Esta área está llena de pacientes usados como huéspedes. Los aliens protegen su progenie con sumo celo. Toma las celdas de los casos en estudio y destruye el clon 4.

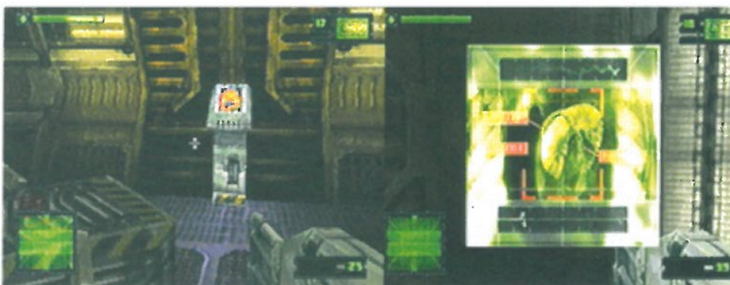
Tuerce a la derecha y avanza por el corredor. No hay forma de esquivar el haz azul, pero sólo acciona la alarma de intrusos y no provoca daños.

Recoge el Cargador del extremo del corredor y vuelve. Dispara al cristal para entrar en la sala que hay a medio camino en dirección derecha, y dale al panel manual del fondo. Cruza la puerta de la derecha y ve por el corredor hasta lo alto del vestíbulo principal. Dispara al alien que ataca al guardia y entra en la sala de la derecha. Liquida a los dos guardias con lanzallamas y abre la caja para encontrar una Bombona para Lanzallamas. Ahora toca el panel manual de la pared del fondo y sal enseguida. Píllate la tarjeta de Mando de Alto Nivel 1 (High Level Command 1) del balcón del fondo a la izquierda. Sal por la puerta que te cae más cerca, activa el panel ocular y entra en el vestuario. Destruye todos los huevos y sal por la otra puerta (no por el gimnasio).

Cruza la primera puerta a la izquierda y mata al chupacaras. Agénciate todos los ítems de las cajas, guarda la partida y sal! Liquida a todos los guardias con lanzallamas y corre por la izquierda a lo largo del corredor. Al final, baja por la escalera de la derecha y píllate el Cargador del centro del vestíbulo. Cruza la puerta a la izquierda de la escalera y neutraliza el embate de los aliens.

Sigue el corredor y, en el siguiente, cruza la puerta de la derecha. Termina con todos los huevos y evita los haces eléctricos. Acciona los dos paneles manuales que flanquean la consola central y desanda todos los pasos, subiendo por la escalera, hasta llegar al gimnasio.

Sube al ascensor y sal al gimnasio. Mata a todos los guardias y luego vételas con el comandante azul, quien lleva encima la siguiente tarjeta. Harán falta unos cuantos tiros, pero una vez que la diñe píllate la tarjeta de Mando de Alto Nivel 3 y vuelve en el ascensor al vestuario. Baja de vuelta al pequeño vestíbulo al pie de la escalera y enfila el corredor de enfrente. En la siguiente sala, destruye todos los huevos y chupacaras, pasa por la puerta de enfrente y recorre los pasadizos de más allá. En la siguiente sala, cárgate a los aliens, a los chupacaras y los huevos y entra en las dos salas laterales a por algunos ítems. Dirígete a la puerta del final y sigue adelante. En la siguiente sala, no te molestes con la sala del lado izquierdo (la otra está cerrada), ya que ahí sólo hay un alien solitario. Vete al ascensor del fondo y maneja el correspondiente interruptor.







Sal del ascensor y activa los dos paneles manuales del primer bloque de celdas para abrir las de debajo. Luego avanza por el siguiente bloque de celdas hacia el tercero. Usa los paneles manuales de allí y luego vuelve hasta el ascensor que hay al final del primer bloque de celdas. En el siguiente corredor, entra en la sala de la derecha y creerás que vuelve a ser Navidad: las cajas contienen toda suerte de ítems. Ahora vuelve al vestíbulo principal. Por el camino, entra en las dos últimas salas del lado a por un Cargador y la tarjeta de Mando de Alto Nivel 5.

En el pequeño vestíbulo, cruza la puerta de la izquierda para entrar en el bloque de celdas. Ignora los dos paneles manuales y cruza más allá de la sala del cañón de seguridad para llegar al siguiente bloque. Vete hacia el siguiente bloque y al ascensor del fondo. Mata a todos los aliens cuando se abran las puertas y registra las dos celdas de los lados para encontrar golosinas... y aliens. Luego avanza por el siguiente corredor, evitando el vapor, y llégate a la sala de ordenadores circular. Termina con aliens y huevos y dale al interruptor de la pared derecha. Luego maneja el panel manual cercano a la puerta del otro lado y entra en la siguiente sala de celdas. Entra en la celda del lado izquierdo y despacha al alien. Píllate todos los ítems de las literas de la celda, incluida la tarjeta de Mando de Alto Nivel 2.

Ahora avanza por las salas de celda para volver al ascensor y sube. Ábrete un camino de vuelta por los bloques de celdas hasta el vestíbulo principal y regresa por la puerta que hay a la izquierda de la escalera.

En vez de torcer a la derecha en el primer cruce, sigue adelante y adéntrate en el gran escenario en el que hay la puerta del almacén de clones a la derecha. Extermina a todos los aliens e introduce las cuatro primeras tarjetas de Mando de Alto Nivel que has recogido en la consola que verás a la derecha de la puerta del almacén de clones. Ahora pasa por la otra puerta y recorre los pasadizos hacia la siguiente área. Dispara a todos los huevos de detrás de la pantalla de inspección, deja atrás el cristal y cruza la puerta. Liquida a los dos aliens de la siguiente sala y sigue adelante.

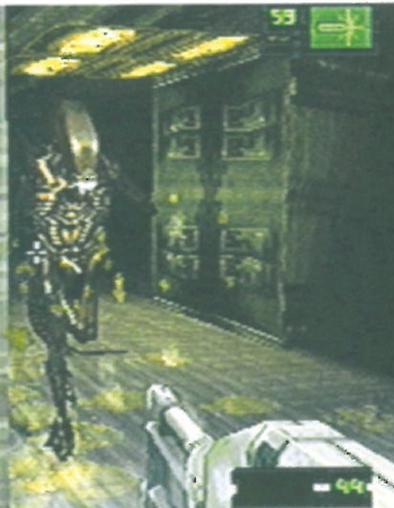
Tras la secuencia de vídeo, mata al guardia que se te acerca y tuerce a la derecha. Vete por el desvío inmediato a la izquierda y entra en el primer piso de observación. Verás que hay dos pacientes en la celda de debajo: ahí se halla la última tarjeta de Mando de Alto Nivel. Acciona el panel manual de la pared de la izquierda y sal. Gira a la izquierda, destruye al alien y los huevos desde lejos y cruza la primera puerta a la derecha que veas. Dale al panel manual de la pared y vete. Gira a la derecha, guarda la partida en el panel de la pared y entra en la sala de la izquierda. Dale al panel manual y sal. Entra en la sala de enfrente, destruye los huevos, sal, tuerce a la izquierda y cruza la primera puerta a la derecha. Toma la Bombona e ignora al paciente. Sal y sigue el corredor hasta el final. Hay tres puertas a la derecha. Entra por la primera (las otras están cerradas por ahora) y sube la escalera. Una vez arriba, mata al guardia y maneja el panel manual. Déjate caer y sal. Entra en el vestíbulo de malla (segunda puerta), liquida a los aliens y recoge toda la munición desperdigada por ahí. Ahora sal y cruza la última puerta, tras lo cual llegarás al corredor oscuro. Mata al guardia y avanza, girando a la izquierda en el primer cruce. En la celda, destruye los huevos y cierra la puerta mediante el panel manual de fuera. Ahora gira a la izquierda y luego de nuevo a la izquierda, mata al alien y toma la siguiente celda. Ahora atraviesa el siguiente cruce y abre la celda. Cárgate al alien, al guardia y a los huevos o chupacaras antes de volver a cerrar la puerta para capturar la celda. Sigue adelante y captura la siguiente celda; luego dirígete a la puerta pero gira a la derecha. Gira de nuevo a la derecha en el siguiente cruce y toma la celda más cercana. Mata a todos los malos que te atacan y pasa al otro lado del cruce para llegar a la siguiente celda. Toma la última celda y dirígete al corredor de las luces encendidas.

Gira a la izquierda, entra en la sala en la que hay un cadáver contra la pared de enfrente y usa el panel para desactivar la seguridad. Ahora sal otra vez fuera y sigue el corredor hasta llegar a un cruce con dos puertas y un giro a la izquierda. Pasa por la puerta del centro del siguiente corredor y gira a la derecha. Cruza la puerta de la izquierda para acceder a la sala de operaciones y hazte con los ítems de la caja. Ahora sal y vuelve al área del cruce, girando a la derecha para seguir el corredor y llegar al siguiente. Maneja el panel manual para poder cruzar y llegar a la gran celda de pacientes. Ignora a los dos locos y apodérate de la última tarjeta de Mando de Alto Nivel (4); luego regresa a la sala de almacenaje de clones.
Introduce la última tarjeta en la consola de la derecha y entra en el área de almacenaje de clones. Pasa














de largo la primera serie de barricadas y mata a los guardias de la siguiente. Ahora maneja el panel manual de la izquierda y prosigue hacia la sala de clones. Destruye al clon del centro de la sala y pasa por la puerta del otro lado. Sigue el corredor hasta el final.

NIVEL 7 COMPLEJO DEL VESTÍBULO DE MALLA

Personaje: Ripley
Objetivo: Nada a través de la cocina inundada para circunvalar las líneas de comunicaciones dañadas. Contacta con Christie.
Entra en el área oscura y mata a los aliens que atacan. Aquí no pierdas de vista tu detector de movimiento y mata a todo lo que se mueva. Luego desembarázate de esos molestos chupacaras y sal por la puerta de la izquierda. Destruye los huevos y mata al alien antes de atravesar el rellano de encima de la cocina. Registra la zona para dar con el adorable Lanzagranadas, zambúllete y examina las áreas del lado más profundo en busca de golosinas. Ahora pasa a través del pequeño hueco en la pared del final y sube por el primer portillo. Al llegar arriba, usa la válvula para abrir el portillo superior y sal del agua.

En el siguiente rellano, liquida al alien que pasa de dietas ahí en medio y usa el ascensor de la izquierda. Sal del ascensor, cepíllate a los aliens que te atacan y luego tira a la izquierda, matando a los aliens a la vuelta de la esquina. Rompe las ventanas y déjate caer a la siguiente área. Vuela todas las cajas y píllate todas las golosinas y luego vete a la puerta de enfrente. Gira enseguida la válvula y sal antes de que te atrapen los chupacaras. Embólsate los Cartuchos a cada lado de los escalones y vete al lado opuesto del área. Ahora déjate caer por el portillo abierto a la izquierda de los peldaños.

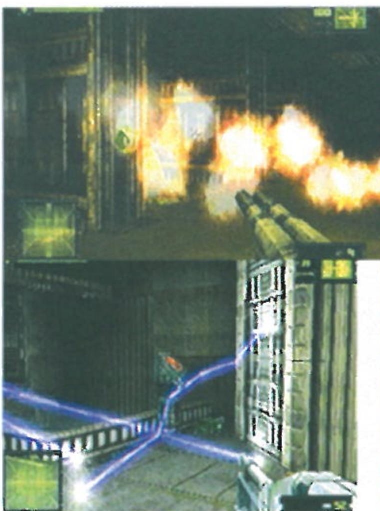
Nada por el túnel hasta el área de la cocina. Puedes usar cualquiera de las corrientes de burbujas para obtener más aire. Ahora registra la zona en busca de ítems y sube por el conducto central. Al llegar arriba, lanza unas cuantas granadas a la sala de encima para acabar con huevos y chupacaras y sal del agua. Gira enseguida las dos válvulas de las paredes y vuelve a bajar nadando al área de la cocina. Gira a la izquierda y sube por el conducto del final. Sal del agua y guarda la partida antes de girar la válvula de la izquierda. Ahora tírate por el portillo abierto, nada hacia la siguiente área y asciende a la ventana abierta que hay a medio camino. Recorre el túnel a nado: al llegar al final, baja a por algunos ítems y sube para salir del agua. Sube por la escalera al rellano, vete por la izquierda al siguiente rellano y usa el ascensor del otro lado. Sal del ascensor, mata a todo lo que se mueva y usa el panel ocular en la pared de detrás del cristal para reiniciar algunos controles y contactar con Christie. Si aún no tenías uno, pesca el Lanzagranadas del cadáver junto a la consola y vuelve a usar el ascensor.

Sal del ascensor a la nueva área y erradica a los aliens y chupacaras que te atacan. Dirígete al área lateral donde se hallan los huevos y, al igual que antes, gira la válvula, vete enseguida al área del lado contrario y baja por el portillo. Nada a lo largo del túnel, sal del agua en le siguiente sala y deja secos a todos los malos. Ábrete paso entre los escombros hasta el centro de la sala y píllate los Cartuchos (x3) de la caja. Ahora cruza la puerta del otro extremo y activa el ascensor para luego subirte.

Lanza una granada al grupo de huevos de la siguiente sala y maneja el comunicador de la izquierda.

NIVEL 8 EL COMPLEJO DEL ALMACÉN

Personaje: Christie
Objetivo: Suelta las abrazaderas de acoplamiento que impiden marcharse al Betty.
Gira a la derecha y entra en la siguiente sala. Elimina a todos los chupacaras y aliens y registra la sala en busca de golosinas, incluyendo una Escopeta y algunos Cohetes (Rocket Shells). Ahora sube por la escalera del






otro extremo y despeja la zona de huevos y aliens. Busca el interruptor corredizo del poste junto a la escalera y actívalo. Sigue la galería y entra en la siguiente a través de la puerta del extremo opuesto. Sigue la galería hasta la escalera y baja. Destruye todos los huevos y recoge el Rifle de Pulso del centro de la sala. Activa enseguida los dos interruptores de los pilares del medio y mata a los chupacaras que salen de los agujeritos de las paredes.

Ahora cruza la única puerta y liquida a todos los aliens de la siguiente sala. En el siguiente corredor, gira la válvula del fondo y entra en la siguiente sala. Bordea la construcción central, hazte con el Lanzacohetes (Rocket Launcher) y el Botiquín, déjate caer y baja nadando para salir a la siguiente área inferior. Ve nadando y busca la puerta del área de ingeniería: tendrás que volver aquí dentro de poco. Ábrete paso al lado opuesto de la cámara y entra en la salita. Hazte con la tarjeta de Ingeniería Lv1 (Engineering Lv1) y sube nadando por la parte exterior de la construcción central hasta la sala de los miembros amputados. Sal del agua por la escalera y acciona el interruptor de la sala pequeña. Al hacer esto desviarás la corriente. Ahora nada hacia la gran sala de enfrente y sal del agua, usando la escalera de la sección central, para girar las cuatro válvulas de las paredes.

Ahora vuelve a la puerta del área de ingeniería y usa el panel magnético de la izquierda. En la siguiente sección, nada para arriba a fin de salir a la pasarela e irte por la puerta. Sube la cuesta y enfila el siguiente corredor, girando a la izquierda y cruzando la puerta que da a la gran sala. Destruye los huevos, registra la sala en busca de munición e ítems y sube por la escalera del fondo. La puerta de la derecha conduce a una sala llena de suministros y chupacaras. Gira la válvula de la pared del fondo y sal. Ve por la galería y activa el panel manual para abrir la puerta que tienes cerca. En vez de cruzarla, entra en el respiradero de la izquierda y síguelo. Saldrás en una parte elevada de la sala cuyo acceso acabas de conseguir y verás dos torretas a cada lado de la puerta. Lanza una par de Cohetes bien dirigidos contra las torretas antes de entrar en la sala. Guarda la partida en el panel de la pared y píllate el Lanzacohetes del centro de la sala. Usa el panel manual de la pared y vete de la sala, baja por la escalera y sal de la sala grande. Pasa por la puerta ahora desbloqueada de enfrente y a través de los siguientes corredores, recoge el Lanzallamas y prosigue. En el siguiente corredor te atacan dos aliens. Mátalos y dirígete a la estancia de más allá. Evitando las llamas, gira las seis válvulas de las paredes centrales y destruye los huevos antes de que eclosionen. Entra en la sala del final y usa enseguida el panel manual del otro lado. Si viene la corriente, deberás perder un poco de salud usando el panel manual. Ahora cruza la puerta del otro lado y destruye a todos los aliens, registra la sala en busca de golosinas y ve por la escalera. Tira por el rellano y pasa al siguiente. Ábrete paso hacia la puerta del fondo y cárgate los huevos de en medio de la siguiente sala. En la parte central de la sala, allí donde estaban los huevos, acciona el interruptor y sal por la puerta de enfrente del sitio por donde viniste.

Atraviesa el corredor y la sala parpadeante en dirección a los corredores de más allá de donde los aliens penden del techo. Al final del corredor, gira la válvula y regresa a la puerta, pero gira a la izquierda en el corredor que se extiende en paralelo. Mata a los aliens azules y continúa a través de la puerta del final para pasar al siguiente corredor. Al final, gira a la izquierda y destruye todos los huevos sin abrir antes de que eclosionen: bastará con unos cuantos misilitos. Al final del corredor, gira la válvula, date la vuelta y franquea la puerta recién abierta del otro lado. Dispara a los aliens del techo y recorre los pasadizos para llegar a una sala circular con una escalera a la derecha. Pasa de la escalera y cruza la puerta que da a la pasarela de metal. Verás una escalera a la derecha: baja por ella al agua. Nada por el pasadizo y aguarda a que el enorme ventilador a la vuelta de la esquina frene su marcha antes de intentar hacerte con los ítems. Vuelve arriba, dirígete a la sala semicircular del final y gira la válvula de la pared del fondo a la izquierda; guarda la partida al fondo a la derecha y sal de nuevo.

Regresa a la sala circular y sube por la escalera, entra en la siguiente gran sala y límpiala de toda forma de vida alienígena. Dado que la puerta del final está cerrada, dirígete al agua que hay a cada lado de la rampa y nada cuesta abajo y a lo largo del túnel. Ten cuidado aquí porque los grandes ventiladores te pueden absorber con resultados fatales. En el primer recodo, quédate al fondo a la izquierda y espera a que el ventilador vaya más despacio; gira entonces a la izquierda y prosigue a lo largo del extenso túnel, usando las burbujas de aire para respirar. Cuando llegues al área amplia, sube a la superficie y sal del agua. Gira todas las válvulas del borde exterior de la sala y vuelve nadando por donde viniste. Ahora es un poco más chungo, ya que tendrás que nadar hacia el ventilador y girar enseguida a la izquierda. Al llegar al otro extremo, sal del agua y cruza la puerta recién desbloqueada. Ábrete paso a través de los siguientes corredores y, en la siguiente sala, evita las llamas y









destruye los huevos antes de continuar. Recorre las siguientes salas y entra en la gran estancia ardiente. Tírate del saliente y baja al conducto central. Gira la válvula y da un giro rápido. Espera a que las llamas se apaguen antes de subir por la escalera de la izquierda. Una vez en lo alto, cruza la puerta para conseguir un Botiquín y sal. Baja por la escalera y, a medio descenso, sal por la izquierda y baja corriendo al otro lado del conducto central. Gira la otra válvula para sofocar las llamas. Ahora sube por la escalera de la izquierda y salte de ella también a mitad de la ascensión. Usa esta técnica para registrar todas las salas de arriba hasta llegar a la que hay justo a la izquierda del sitio por el que entraste por primera vez. Justo a la derecha de la puerta hay una escalera: baja por ella, corre por el pasadizo hacia la siguiente escalera y sube. Pasa por el corredor y destruye los huevos. Baja por la escalera de la derecha, extermina a todos los aliens de la sala y fíjate en la ubicación de la escalera: ésta conduce a la zona de Ingeniería.

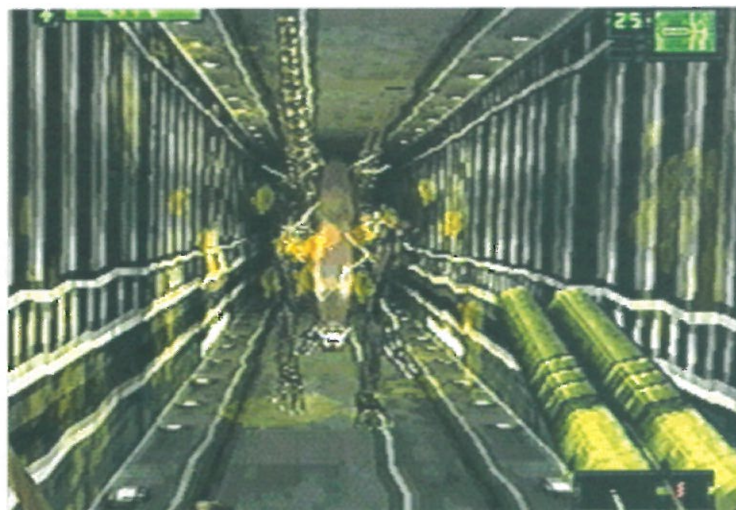
Ahora cruza la puerta de la derecha, cárgate todos los huevos/chupacaras y continúa a través de los muchos corredores hasta la gran sala circular azul. Dirígete a la sala de la izquierda y destruye las cajas eléctricas de las paredes que hay cada extremo del pasaje curvo. Ahora vuelve a través de la sala azul y entra en la que hay justo enfrente. Una vez más, destruye las cajas eléctricas y todos los huevos y regresa a la sala azul. Cruza la puerta de la derecha para ir al corredor y píllate la tarjeta de Ingeniería Lv4 de la siguiente sala. ¿Te acuerdas de la escalera que va a la zona de Ingeniería? Vale, pues vuelve allí y súbela. Usa la tarjeta en el lector magnético y entra.

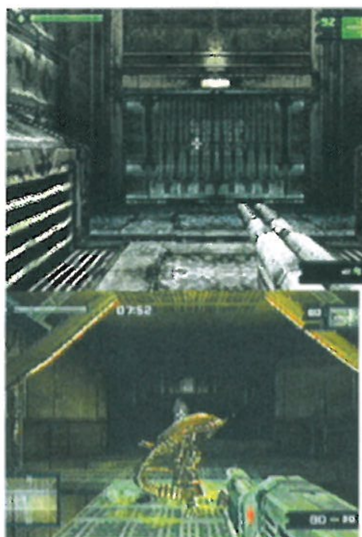
Ve todo recto y entra en la sala del fondo. Mata a los aliens y gira la válvula de la pared de la derecha para apagar el vapor. Ahora puedes entrar en la sala de la izquierda y aprovisionarte. Luego vuelve a la sala principal y sube por la escalera que hay tras la esquina del fondo a la derecha. Una vez arriba, hazte con la tarjeta de Ingeniería Lv2 y vuelve a bajar. Usa la tarjeta nueva en el lector magnético al otro lado de la sala y entra. Despeja el área de huevos y avanza. Ve siguiendo los corredores hasta llegar a una gran sala con una consola de ordenador. Pela a todos los chupacaras, acciona el interruptor del poste central y regresa por los corredores. Gira a la izquierda al llegar a la sección abierta y tira hacia el final del pasadizo. Elimina a los huéspedes humanos y cruza la puerta.

Sigue los corredores y entra en la sala de ordenadores. A menos que estás desesperado por conseguir munición, ignora el Cargador junto al vapor. Gira la válvula de la izquierda y avanza hacia la sala del cruce. Pasa por la puerta de la derecha y gira la válvula de la sala del final. Ahora vuelve a la sala del cruce y traspasa la puerta de enfrente. Gira la válvula del final y acaba con todos los malosos. Vuelve a la sala del cruce y franquea la puerta señalada con un '51'. Ahora sigue todos los corredores y las salas pequeñas hasta la siguiente sala con cruce y repite el proceso, pasando por la puerta que reza '55'. Sigue los corredores hasta la siguiente sala y maneja los dos paneles manuales de la derecha para soltar las abrazaderas de atraque. Luego busca y activa el comunicador al otro lado de la sala.

NIVEL 9 ÁREA DE ATRAQUE

Personaje: Ripley
Objetivo: Escapa y sal pitando al Betty antes de que despegue.
Date la vuelta, corre y guarda la partida en la siguiente sala. Píllate todos los suministros de la sala, dirígete a la izquierda y hazte con la Pistola Eléctrica. Entra en el siguiente escenario, carga la pistola y acaba con aliens y huevos. Vete a la siguiente sala, matando a todos los aliens y recogiendo todos los ítems, Linterna incluida, de la zona. Agáchate, gatea por debajo de la puerta del compartimento de carga y agénciate la Escopeta. Enfila el siguiente corredor y usa la válvula del fondo para entrar a través del compartimento de carga principal. Una vez aquí, consigue el máximo posible de la munición






esparcida por los lados antes de que llegue el Newborn. Cuando éste ataque, corre hacia atrás y carga la Pistola Eléctrica. Dispara contra la criatura y sigue corriendo. Hazte a un lado para evitar su ataque y no dejes de dispararle. Cuando salga corriendo, mata a los aliens y sal del compartimento de carga por la puerta de la derecha. Destruye todos los huevos y los aliens, guarda la partida en el panel de la izquierda y continúa,

Agazápate debajo de la siguiente puerta y sigue hasta el otro extremo, cuya puerta no se abre. Ahora vuelve y registra la pared de la izquierda en busca de un túnel: gatea, tuerce a la izquierda y ve a lo largo del extenso pasadizo. Al final, ponte de pie de inmediato y usa el panel manual, para luego volver por el túnel, yendo hasta el otro extremo y doblando los numerosos recodos. Píllate el Botiquín Medio, regresa al cruce y sal por el túnel por el que entraste la primera vez. Vuelve a la puerta que no se podía abrir y dirígete al ascensor.

Ve a lo largo de la galería y, en la siguiente, espera que pase la corriente antes de continuar. Corre por el largo corredor en forma de U y continúa por las siguientes pasarelas y corredores hasta el ascensor del final. Sal del ascensor y acaba con los aliens. Tuerce a la izquierda y destruye desde lejos los huevos sin eclosionar: la Pistola Eléctrica cumplirá a la perfección. Continúa siguiendo los pasadizos, recogiendo ítems y fulminando a bichos y malos. Entra en el siguiente compartimento de carga del final y enfréntate de nuevo al Newborn. Emplea las mismas tácticas de antes y sal del compartimento de carga por las puertas del final cuando huya. Destruye todos los huevos antes de que eclosionen y guarda la partida en la pared. Cruza hacia la siguiente sala y dispara a los huevos; luego gatea por debajo de la corriente para alcanzar el otro lado. Cárgate a los aliens que te atacan y arrástrate por debajo de la puerta de carga para acceder a un nuevo compartimento. Esta vez no tienes que vértelas con el Newborn: tan sólo sal por las puertas de la izquierda y continúa hacia el ascensor; ojo con los chupacaras al subirte. Ve a lo largo de las pasarelas y dispara a cualquier chupacaras pesao que se acerque. Sigue el próximo corredor en forma de U hasta llegar al siguiente pasadizo oscuro. Ábrete paso hasta el otro extremo y usa los dos paneles manuales para desbloquear las puertas superiores.

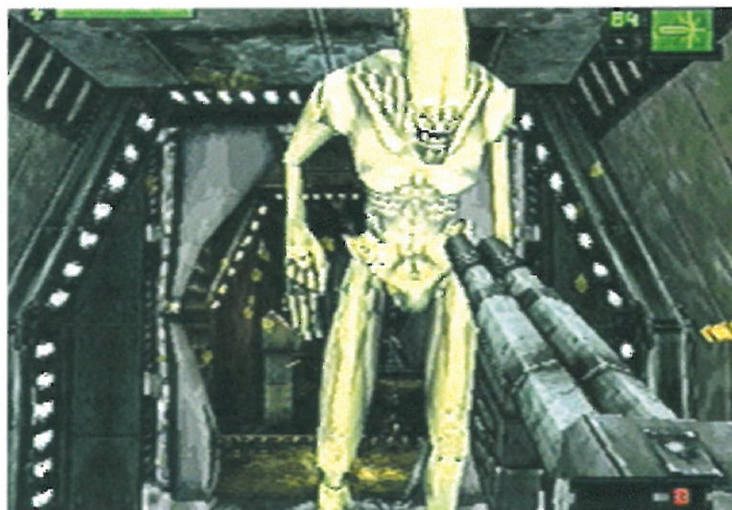
NIVEL 10 EL BETTY

Personaje: Ripley
Objetivo: Escapa del Newborn, atráelo a la cámara estanca y lánzalo al espacio exterior.

Ya en el Betty, es la hora del conflicto final. Deberás deshacerte de ese peligroso Newborn. (Oooh, con lo mono que es... ¡pero no! ¡Al diablo con él!) Desde la bodega de carga, avanza por las puertas, rampa arriba y a través del corredor de luz titilante. Cruza la puerta del final y usa el panel manual del fondo para proseguir. Tuerce a la izquierda, sigue el corredor hasta el final y pasa por la puerta de la derecha al puente de la nave. Se oirá un sonido de alerta, avisándote de una brecha en el casco. Con lo cual dará inicio la persecución.

Vuelve a la bodega de carga y, cuando pases ante el corredor de los paneles manuales, gira a la derecha por la puerta recién abierta. El Newborn debería empezar a atacar y perseguirte. No dejes de moverte para alejarte de la criatura y dirígete hasta la sala al otro extremo de los corredores. Deberás romper los paneles de cristal y girar las cuatro válvulas de detrás. Para mantener al Newborn a raya, dispárale dos veces con la Escopeta o una con un tiro cargado al máximo de la Pistola Eléctrica. Esto lo tumbará durante unos instantes, dándote algo de tiempo para huir o realizar una tarea. Giradas todas las válvulas, abandona la sala y cruza la puerta a mano derecha para ir al siguiente corredor, donde el Newborn aparecerá de repente echando abajo las puertas.

Dirígete a la sala de la derecha, gira todas las válvulas de detrás del cristal como antes y sal. Pasa por la puerta de enfrente y tuerce a la izquierda, bajando por el corredor. Al final, gira a la derecha y dobla la esquina para entrar en la siguiente bodega de carga. Pasa a través de las puertas a la cámara estanca y gatea por el pequeño túnel a la derecha de las puertas de dicha cámara. Sigue el túnel hacia un corredor donde todas las puertas estarán cerradas. Recorre el siguiente túnel, que se encuentra a la derecha, al otro extremo del corredor. Ve gateando todo el trecho, pasando del primer camino a la derecha, y sigue hasta el otro extremo. De esta forma saldrás detrás del cristal endurecido de la cámara estanca. Sólo tienes que ponerte de pie y usar el panel manual para arrojar a ese peazo monstruo al espacio como si fuera un deshecho de lo más pertinaz.




TIMESPLITTERS

CON LA MAREANTE CIFRA DE 66 PERSONAJES, ¡VAS A TENER QUE REORGANIZAR TU VIDA A FIN DE TENER TIEMPO PARA COMPLETAR ESTE JUEGO! POR SUERTE, LO SABEMOS TODO SOBRE CÓMO CONSEGUIR CADA UNO DE ELLOS, ASÍ COMO LOS TRUCOS Y LOS NIVELES SECRETOS.



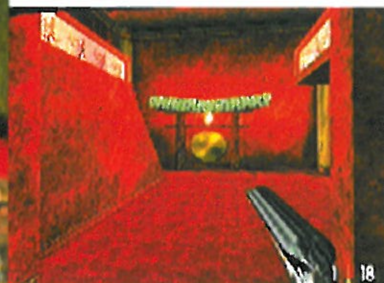
2 JUGADORES
TARJETA 120 KB
CONTROL ANALÓGICO
DUAL SHOCK
MULTI TAP 2

EDITOR **EIDOS**
DISTRIBUIDOR **PROEIN**
PRECIO **10.490 PESETAS**

Xerografiarás incluso nuestra guía cuando te des cuenta de lo útil que resulta a la hora de descubrir la elevada cantidad de secretos que encierra este notable shoot'em-up.







MODO HISTORIA: PRIMERA PARTE

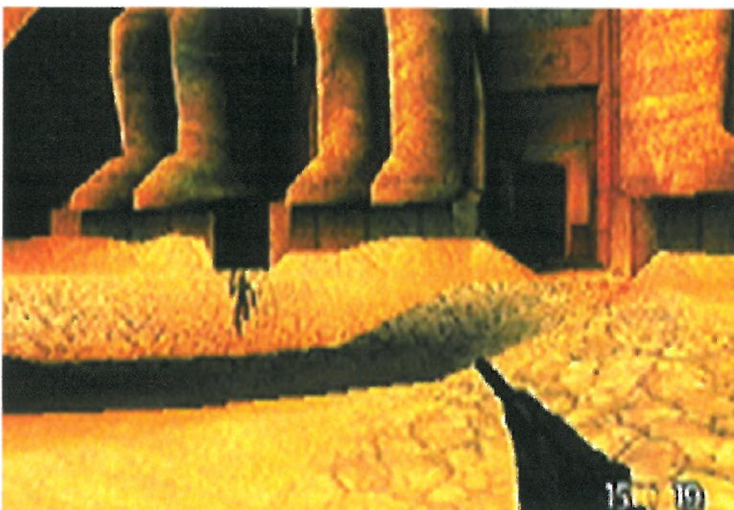
A los tres primeros niveles del modo Historia puedes jugar en cualquier dificultad. Es mejor pasárselos en el nivel Fácil. De esta forma tendrás acceso a la siguiente parte del modo Historia. Además desbloquearás al Dr. Seth Graven, la Dra. Katie Nadir, Fingers McKenzie, Ravelle Velvet, Sebastian Photon y Ángel Pérez en el modo Arcade, así como nuevos grupos de bots y escenarios para dicho modo.

1935 TUMBA

Armas: Máuser, Colt, Trabuco, Dinamita, Metralleta.

En la tumba hay cantidad de recodos y escondrijos. Ten los oídos abiertos y estáte atento por si oyes el sonido de pisadas o de oponentes teletransportándose. Al adentrarte en una nueva zona, mira a todos los lados: al enemigo le encanta acercársete a hurtadillas por detrás con un Trabuco (Blunderbuss). Dispara contra las cajas que veas, ya que son explosivas y se cargarán a quienquiera que se oculte detrás.

En este nivel te las verás con cinco tipos de enemigos. Los cultistas son bastante flojos pero muy abundantes. Las sacerdotisas son ágiles y difíciles de matar: usa la Pistola para acabar con ellas. Los no-muertos se presentan en dos variedades: zombis armados y momias desarmadas. Usa el Trabuco para decapitarlos a ambos a corta distancia.



SECRETOS:

- Supera el nivel Fácil: acceso al personaje del cultista.
- Supera el nivel Fácil en menos de 0:55: truco para el modo Paintball.
- Supera el nivel Normal: acceso al cementerio en el modo Arcade.
- Supera el nivel Normal en menos de 2:30: acceso al personaje de la sacerdotisa.
- Supera el nivel Difícil: acceso al personaje de la momia con ojos.
- Supera el nivel Difícil en menos de 3:20: acceso al personaje de la momia con dientes.

1970 CHINO

Armas: Pistola, Uzi, Escopeta, M-16.

Es difícil ocultarse en los callejones que rodean el restaurante. Usa las entradas para ejercer de francotirador contra el enemigo, pero ojo con los ataques con granadas. Antes de subir las escaleras asegúrate de haber despejado de francotiradores el segundo piso. La cocina es el principal escenario de las escabechinas. Usa la Escopeta (Shotgun) para cubrir más terreno con tus disparos y escúrrete a la entrada cuando el enemigo devuelva el fuego.

Tienes a la plantilla del restaurante a mano para infligirles un severo castigo. La mayoría de los matones de fuera van armados con rifles M-16 y Pistolas. Conforme te adentras en el restaurante van saliendo los chefs chinos. Estos maníacos empuñan una Escopeta, con lo cual de cerca son bastante mortíferos.

SECRETOS:

- Supera el nivel Fácil: acceso al personaje del chef chino
- Supera el nivel Fácil en menos de 1:10: camarero chino.
- Supera el nivel Normal: desbloquea un escenario en el modo Arcade.
- Supera el nivel Normal en menos de 2:30: truco de sonidos.
- Supera el nivel Difícil: acceso al personaje de matón con traje.
- Supera el nivel Difícil en menos de 6:05: acceso al personaje de Mr. Big.

2005 CIBERGUARIDA

Armas: Pistola de Ciencia Ficción, Escopeta de Asalto, Lanzacohetes, Cañón Ametrallador, Minas de Proximidad.

Este silo de misiles abandonado está plagado de ciborgs asesinos. Muchos de ellos se ocultan en los salientes de encima del complejo. Escudriña siempre el techo en busca de francotiradores. En el área de lanzamiento hay un interruptor en el panel de control. Pulsándolo con el botón × activas las puertas de ignición grises. Usa el Lanzacohetes (Rocket Launcher) para eliminar los cañones centinelas esparcidos por el complejo.

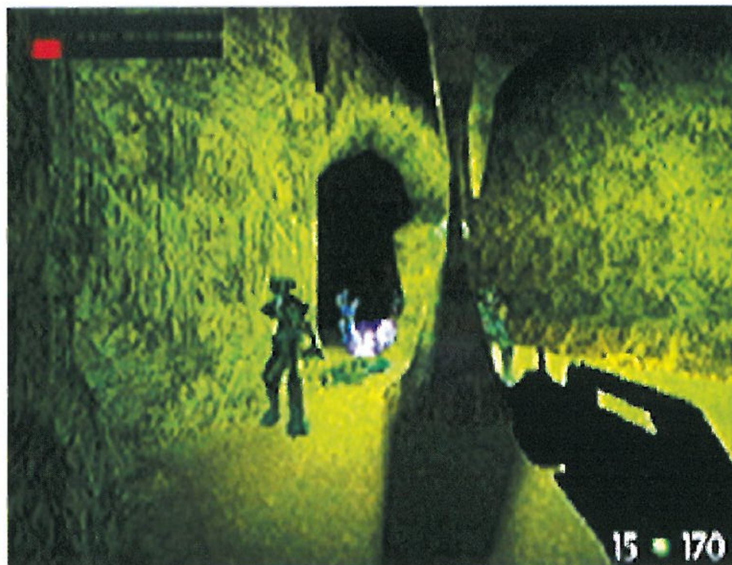
Los ciborgs son un rato astutos: se confunden con los entornos y encuentran muchos escondrijos entre los escombros. Ten especial cuidado al toparte con una réplica de Lara Croft, ya que tiene especial mano con el Lanzacohetes. Ve primero a por los tipos de las Escopetas de Asalto o mermarán tu barra de energía con suma facilidad.

SECRETOS:

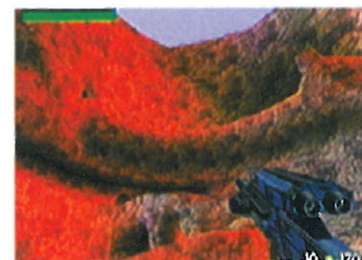
- Supera el nivel Fácil: acceso al personaje del ciborg estándar.
- Supera el nivel Fácil en menos de 0:45: acceso al personaje del ciborg siamés.

DATE EL PIRO

La mayoría de veces está muy bien lo de plantar cara y enzarzarse en una lucha, pero si andas tras la puntuación de una Contrarreloj o simplemente quieres dejar atrás a un nutrido grupo de enemigos, deberás moverte deprisa. Muchos de los tipos que te encuentras se olvidarán de ti en cuanto hayas desaparecido de su vista. Aprovecha esto para ahorrar munición y completar el nivel en un periquete. Con tantos enemigos tras de ti, se estorbarán unos a otros, eliminándose entre sí por accidente.







- Supera el nivel Normal: acceso a calle en el modo Arcade.
- Supera el nivel Normal en menos de 1:35: acceso al personaje del ciborg con esmoquin.
- Supera el nivel Difícil: acceso al personaje de la ciborg.

Supera el nivel Difícil en menos de 2:00: truco de los Cohetes.

MODO HISTORIA: SEGUNDA PARTE

A esta parte del modo Historia sólo puede jugar en el nivel de dificultad con el que completaste la última parte de este modo. Una vez que te hayas pasado estos tres niveles, se desbloqueará la última parte del modo Historia junto a Peekaboo Jones, Mary-Beth Casey, Jacques Misere, Olga Strom, R108 y Gretel.

1950 PUEBLO

Armas: Escopeta, Metralleta, Dinamita

El pueblo está infestado de muertos vivientes. Hay un montón de entradas y senderos secretos. La calle es seguramente el área más peligrosa: lo mejor es seguir la ruta que pasa a través de los edificios. A la izquierda de los muelles verás el camino de un precipicio: recórrelo para descubrir una serie de cuevas que se extienden por debajo del pueblo.

Los enemigos de este nivel consisten más que nada en zombis, así que a tirar a la cabeza tocan. Equípate con la Escopeta y ponte a trabajar. Fíjate en todas las entradas y ventanas: no hay nada que le guste más a tu enemigo que salir de repente al descubierto para mandarte al otro barrio. La mayoría están armados con Escopetas, de modo que avanza con precaución y poco a poco para evitar emboscadas.

SECRETOS:

- Supera el nivel Fácil: desbloquea los bots del terror de época.
- Supera el nivel Fácil en menos de 0:35: truco de la decapitación.
- Supera el nivel Normal: acceso al castillo en el modo Arcade.
- Supera el nivel Normal en menos de 1:15: acceso al personaje de Hick Hyde.
- Supera el nivel Difícil: acceso al personaje de la pescadera mutante.
- Supera el nivel Difícil en menos de 2:20: acceso al personaje del insecto mutante.

1985 PLANTA QUÍMICA

Armas: Escopeta, Lanzagranadas, Rifle de Francotirador, Pistola

La planta química se compone de una calle flanqueada por fábricas abandonadas. En lo alto hay unas pasarelas idóneas para hacer de francotirador, y también encontrarás cajas y escombros tras los cuales se puede ocultar alguien. Las fábricas no están muy iluminadas por dentro, así que suelta un par de disparos hacia la oscuridad; nunca se sabe qué te puedes encontrar ahí.

Seguratas fuertemente armados, matones y violadores patrullan la zona. La mayoría poseen Escopetas, o sea que ándate con cuidado. Cuando llegues al nivel superior de la fábrica, algunos estarán equipados con Lanzagranadas (Grenade Launchers), así que puede que esconderse tras las esquinas no sea la mejor estrategia a seguir. El Rifle de Francotirador te vendrá de fábula para liquidar a los blancos atrincherados.

SECRETOS:

- Supera el nivel Fácil: desbloquea los bots de los ínclitos y esperados sospechosos habituales.
- Supera el nivel Fácil en menos de 0:30: acceso a los dos personajes pertenecientes a los GEO.
- Supera el nivel Normal: acceso al banco en el modo Arcade.
- Supera el nivel Normal en menos de 0:55: truco de la munición infinita.
- Supera el nivel Difícil: acceso al personaje del leñador.
- Supera el nivel Difícil en menos de 2:35: acceso al personaje del matón.

2020 PLANETA-X

Armas: Rifle de Asalto Virguero, Rifle de Francotirador Virguero, Carabina de Rayos, Pistola de Rayos.

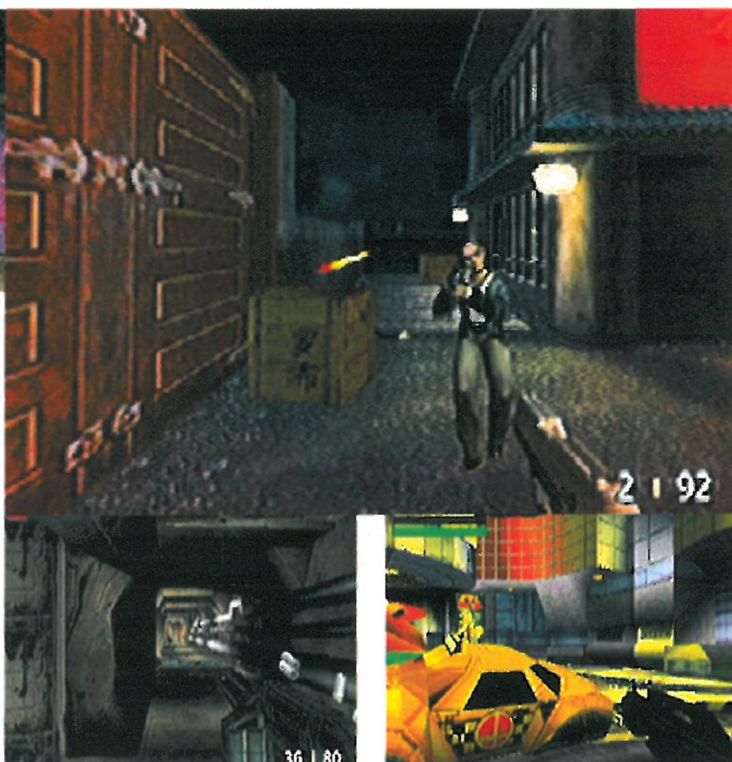
Planeta-X es un nivel abierto con mucho terreno elevado para los francotiradores. Entre las rocas hay muchos pasadizos subterráneos, así como una base secreta. Ten cuidado

MODO MANGUI

Si quieres impresionar a tus compañeros con una exhibición de destreza, vete al modo Arcade. Desactiva todas las armas y pon todos los bots. Selecciona la opción de empezar con pistola (Start With Gun). Al entrar en la batalla Deathmatch, todos los bots estarán por ahí sin hacer nada como un puñado de pardillos. Entonces puedes ir corriendo por el nivel y dispararles en los morros para conseguir el máximo porcentaje de precisión y tiros a la cabeza. A continuación puedes guardar tus estadísticas y mostrárselas más tarde a tus amigos.







al usar el Lanzacohetes de cerca o te exterminarás a ti mismo. No te despegues del Rifle de Asalto Virguero (Sci-Fi Assault Rifle) y usa fuego rápido contra los alienígenas.

Hay dos variedades de aliens, los blindados y los no blindados. La mayoría se teletransportan, así que estáte atento al sonido de llegada y dispara contra la fuente de luz para que se desmaterialicen bajo una granizada de tiros. Es mejor moverse sin parar y pasar corriendo a los grupos de extraterrestres antes de que aparezcan. Vigila siempre tus espaldas, porque tienen la fea costumbre de teletransportarse detrás de ti.

SECRETOS:

- Supera el nivel Fácil: desbloquea los bots de la odisea espacial.
- Supera el nivel Fácil en menos de 0:50: acceso al personaje del alien verde.
- Supera el nivel Normal: acceso a la nave espacial en el modo Arcade.
- Supera el nivel Normal en menos de 1:30: acceso al personaje del alien. flotante.
- Supera el nivel Difícil: acceso al personaje del alien principal.
- Supera el nivel Difícil en m enos de 1:50: truco de los personajes sin cabeza.

MODO HISTORIA: TERCERA PARTE

Al igual que antes, sólo puedes jugar a estos tres niveles con el nivel de dificultad que hayas desbloqueado. Al completar la última parte del modo Historia, quedarán desbloqueados los créditos y el modo Desafío.

1965 MANSIÓN

Armas: Escopeta, Pistola.

La mansión tiene dos pequeñas áreas en la parte de delante y de atrás; el área trasera contiene la horca. La entrada principal está oculta debajo de las puertas con rejas que hay en la parte de delante de la mansión. Una vez dentro, te encontrarás en los sótanos. Tras pasar por ellos llegarás a unas habitaciones más claras en el interior de la mansión.

Los zombis se suceden con rapidez. La mayoría van armados con Escopetas y son bastante veloces de movimientos, poniéndose a cubierto y saliendo con gran presteza. Si calculas bien el momento adecuado, puedes pasarlos corriendo sin problemas. A los zombis desarmados deberás decapitarlos para acabar con ellos para siempre. Estos no-muertos son lentos y torpes, así que puedes dejarlos atrás cuando te plazca.

SECRETOS:

- Supera el nivel Fácil: desbloquea los bots del thriller de terror.
- Supera el nivel Fácil en menos de 0:56: truco de los cabezones.
- Supera el nivel Normal: acceso al centro comercial en el modo Arcade .
- Supera el nivel Normal en menos de 1:30: truco para mutantes en general.
- Supera el nivel Difícil: acceso al personaje del sacerdote mutante.
- Supera el nivel Difícil en menos de 1:35: acceso al personaje de la chica zombi.

2000 MUELLES

Armas: Pistola, Uzi, Escopeta de Asalto, Rifle de Asalto, M-16.

En la dársena hay unos enormes contenedores de almacenaje que crean unos estrechos senderos y callejones sin salida. A medida que te vayas adentrando irás encontrando almacenes vacíos. Éstos tienen múltiples niveles, con muchos puntos desde donde disparar en plan furtivo. En el nivel más alto también hay unas oficinas que esconden una plétora de ítems, incluyendo armas y corazas.

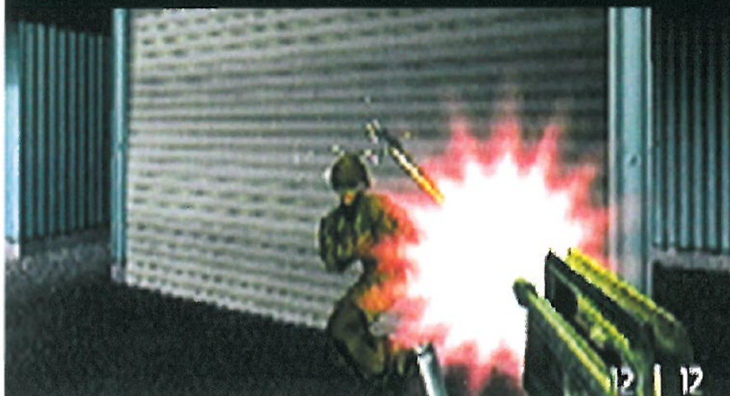
Aquí tus adversarios son unos GEO fuertemente armados. Están bien entrenados; saben esquivar y usan con tiento las barreras protectoras que haya ahí para atacarte. Emplea la Escopeta de Asalto si puedes, ya que te los cargarás de un solo tiro. A gran distancia pasa al Rifle de Asalto o al M-16. No te quedes al descubierto o los francotiradores te dejarán seco. Cúbrete detrás de los contenedores.

USA LA CABEZA

A algunas de las criaturas no-muertas a las que te enfrentas no las puedes liquidar como si tal cosa. Incluso después de haberles enjaretado mil balas en su putrefacto cuerpo, volverán a por más, a menudo impidiéndote avanzar. Para cargarte a un zombi deberás volarle la cabeza de cuajo. Para hacerlo con facilidad, asegúrate de estar al mismo nivel que él y tenlo centrado en la pantalla. Pulsa el botón de apuntado para hacer aparecer la mira y ésta saldrá justo sobre su careto, permitiéndote decapitarlo.

TIMESPLITTERS

Los mejores malos aparecen cuando tienes el Artefacto del nivel. Llegan teletransportándose, así que estáte alerta al sonido que hacen en ese momento. Dado que tardan un poco en materializarse, a la mayoría los puedes dejar atrás corriendo. Ten cuidado con sus tácticas de golpes bajos: a veces se pondrán a corretear a gatas y tus tiros les pasarán por encima. Cuando eso ocurra, agazápate y dispara. La Escopeta va muy bien contra ellos. Observa con atención la postura de los TimeSplitters: si levantan un brazo, es que te van a lanzar una bola de energía. Estas bolas son fáciles de esquivar a gran distancia, pero de cerca pueden ser letales.











SECRETOS:

- Supera el nivel Fácil: desbloquea los bots de la ley y el orden.
- Supera el nivel Fácil en menos de 1:15: desbloquea los personajes de los soldados.
- Supera el nivel Normal: acceso al complejo en el modo Arcade.
- Supera el nivel Normal en menos de 1:30: truco de las manazas.
- Supera el nivel Difícil: acceso al personaje del soldado enmascarado.
- Supera el nivel Difícil en menos de 2:40: acceso al personaje de la tropa de choque.

2035 LÍNEAS ESPACIALES

Armas: Rifle de Asalto Virguero, Rifle de Francotirador Virguero, Carabina de Rayos, Pistola de Rayos.

Esto es en esencia una sala de embarque embellecida. Empieza como un área de planta abierta al enfilar las calles de fuera y el vestíbulo interior. Según te acercas al cohete, la acción pasa a unos estrechos tubos donde esquivar los disparos cuesta horrores.En este nivel hay más aliens teletransportándose para causar estragos. Usa las mismas tácticas que en el Planeta-X.

No uses nada más que el Rifle de Asalto Virguero y utiliza fuego rápido para abatir a tus blancos. Si te ataca un grupo, pasa a fuego principal y cárgatelos a todos mediante un disparo con carga explosiva.

SECRETOS:

- Supera el nivel Fácil: desbloquea el modo Desafío y los créditos.
- Supera el nivel Fácil en menos de 1:05: acceso al personaje del alien rojo.
- Supera el nivel Normal: acceso a la zona de guerra en el modo Arcade.
- Supera el nivel Normal en menos de 1:10: acceso al personaje de la alien hembra.
- Supera el nivel Difícil: acceso al personaje de la azafata.
- Supera el nivel Difícil en menos de 2:55: truco de las cabezas pequeñas.

MODO DESAFÍO

Tras completar todo el modo Historia, esta sección quedará desbloqueada en el menú principal. Al principio sólo tendrás ante ti unos pocos desafíos, pero habrá más a medida que completes las tareas iniciales. Los retos son muy difíciles, ya que requieren una habilidad y un sentido de la oportunidad excepcionales, si bien las recompensas son sustanciosas.

1-A DECAPITA A LOS NO-MUERTOS

La vieja mansión de la colina de la horca está a rebosar de progenie no-muerta: ¡justo lo que necesitas para hacer prácticas de tiro! Arráncales la cabeza a 50 zombis en dos minutos para llevarte un premio.

- Recompensa: El grupo de bots de los muertos vivientes

1-B ¡ATIZA, UN PODRIDO!

¡Disparar a estos zombis es demasiado fácil! A ver si puedes echar por los suelos 30 cabolos en un solo minuto con las manos desnudas.

- Recompensa: acceso a los personajes de los zombis marrones y verdes

1-C LA NOCHE DE LOS MUERTOS

Al ponerse el sol, salen los demonios. Resiste en el vestíbulo frontal de la mansión. ¿Quién sabe? Si consigues 10.000 puntos, puede que sobrevivas para ver el amanecer.

- Recompensa: desbloquea los personajes de los zombis con chaqueta, policías y de la calavera

2-A UNA MANADA EN EL MUELLE

¡Bien! Hoy se levanta la veda del pato. Parece que la marcha está en el puerto. Veamos si puedes pelar a 100 en cinco minutos.

- Recompensa: acceso al bot del ínclito Duckman

2-B TIRO AL PATO EN EL MALECÓN

Vale, ha llegado lo bueno: el gran certamen profesional de tiro al pato. Te enfrentas a un equipo difícil de fuera de la ciudad. Para llevarte el trofeo debes ganar la competición con una puntuación de por lo menos 100 en siete minutos.

- Recompensa: truco para que todos los enemigos sean patos

2-C PATO CRUJIENTE

Se ha terminado la temporada del pato y Duckman Drake se va de vacaciones. Sin embargo, la plantilla del restaurante quiere servirlo con guarnición. ¡Y eso sí que no! ¡Hay que mantener a ese pato con vida!

- Recompensa: acceso al personaje de Duckman

3-HOMBRES DE OJALÁ-TA

Ojalá tuviera un cerebro... Lo malo es que todos los demás hombres de hojalata de las calles piensan justo lo mismo. ¿Puedes hacerte con el cerebro de la caja y retenerlo durante un minuto?

- Recompensa: desbloquea el bot del pez robot

3-B SALVAD LAS LANGOSTAS

Los aldeanos se han vuelto majaretas por los crustáceos. Los cocineros hierven langostas en el sótano y las pescaderas las sirven frías en el hostal. ¡Debes ayudar a tus aconchados amigos! Intenta salvar al menos 15 en 5:30

- Recompensa: truco para que todo los enemigos sean peces robot

3-C TÚMBALOS

Los mutantes creen que esa pecera que tienes por cabeza no aguanta un estornudo, así que te han desafiado. Muéstrales de qué estás hecho. Gana derribando al menos 40 melones en cinco minutos.

- Recompensa: acceso al personaje del pez robot

4-A QUÉ PENA SI SE ROMPIERA ALGO

Bueno, bueno. Parece que alguien se ha olvidado de pagar la cuota por la protección. Dispara contra todas las ventanas y el revestimiento de mármol para ayudar a refrescarles la memoria. Rapidito, eso sí, que el vigilante volverá en un minuto.

- Recompensa: acceso al siguiente y duro desafío

4-B NO TE QUEDES ESPERANDO

El restaurante está cerrado por reformas, pero a los vidrieros les vendría bien que renovaran los cristales. Hazlos añicos; y ya puestos, ¡cárgate también la vajilla! Tienes tres minutos.

- Recompensa: truco de los ladrillos

4-C A TOCHAZO LIMPIO

¡Eso ha sido demasiado fácil! Seguro que no puedes repetirlo usando sólo ladrillos. Rompe todas las ventanas y los platos. Dispones de 4:30.

■ Recompensa: desbloquea el arma de los ladrillos

5-A PRIMERAS IMPRESIONES

Ayuda al Rey a conseguir el primer lugar con al menos 10 bajas. Esta noche se siente un poco solo (¡du-duá!), así que deberás ayudarlo proporcionándole fuego de cobertura. Cuentas con un minuto.

■ Recompensa: acceso al bot del ínclito imitador

5-B IMPRESIONES DURADERAS

Ayuda al Rey a conseguir el primer lugar con al menos 25 bajas. ¡Recuerda, no debes dejar que muera el Rey! Tienes 1:15.

■ Recompensa: truco para convertir a los enemigos en imitadores

5-C ¿A QUIÉN INTENTA IMPRESIONAR?

¡Ahora el Rey quiere lucirse! Tu equipo debe ganar con 25 bajas y el Rey no debe morir. No consigas más de tres bajas o herirás los sentimientos del Rey. Dispones de 1:15.

■ Recompensa: acceso al personaje del imitador

6-A TIRO AL BARRIL

Las fuerzas especiales deben ser capaces de usar las armas de forma rápida y eficaz. Demuestra tus habilidades destruyendo todos los barriles en menos de seis minutos.

■ Recompensa: acceso al siguiente y duro desafío

6-B EL GUARDAESPALDAS

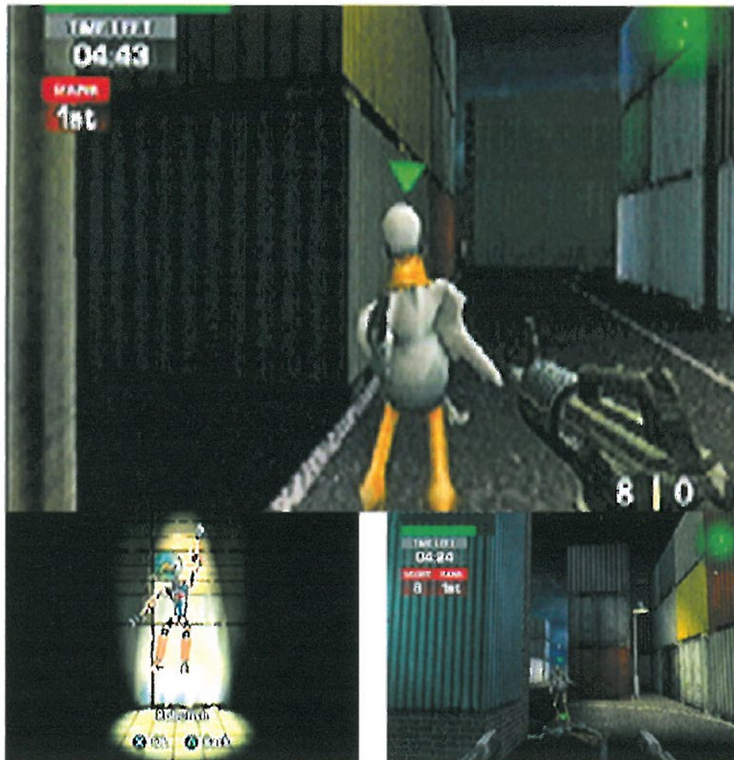
La teniente Christine Malone se ha ofrecido voluntaria para adentrarse en la planta y hacer salir a unos peligrosos criminales. Malone cuenta contigo para que la cubras, así que no le falles.

■ Recompensa: acceso al personaje del GEO enmascarado

6-C ATRACO A MANO ARMADA

Fingers y su banda están desvalijando el banco de la ciudad y el equipo de respuesta de la policía está a cinco minutos. Mantén una posición táctica en el saliente, pero no dejes que la banda de largue con más de cinco sacas.

■ Recompensa: acceso al personaje del GEO encubierto



7-A COMPRA HASTA REVENTAR

Ayuda a Peekaboo y Mar-Beth con la compra semanal. Pero ten cuidado, ya que los mutantes y los ciborgs también han salido a llenar su despensa. Mira 15 artículos en tres minutos.

■ Recompensa: acceso al bot de pan de jengibre

7-B PERDONE, ¿ESTA BOLSA ERA SUYA?

Los doctores Graven y Nadir tienen un problemilla en el centro comercial. Al parecer no está claro de quién es la compra que hay en cada bolsa. Resuelve la confusión con una puntuación de al menos cinco en tres minutos.

■ Recompensa: truco para convertir a los enemigos en hombres de pan de jengibre

7-C ¡LIQUIDACIÓN TOTAL!

En el centro comercial hay unas minas de proximidad a precio de oferta. Los más impacientes la están plantando ¡antes de salir de la tienda! Intenta ganar con una puntuación de al menos 45. Tienes tres minutos.

■ Recompensa: acceso al personaje de Gingerbread (pan de genjibre)

8-A CHICOS Y CHICAS

¿Quién es mejor? ¡Las chicas, claro! Farrah Funbunny está aquí para ayudarles a ganar con una puntuación de al menos 80 en cinco minutos.

■ Recompensa: acceso al bot de Fun Bunny

8-B CITAS CON CENA

Se suponía que iba a ser una romántica cena a la luz de las velas para diez, pero las cosas se descontrolaron cuando no hubo para todos suficientes bolsitas para los restos de la comida. Ayuda a las chicas con una puntuación de por lo menos cinco.

■ Recompensa: truco para convertir a los enemigos en conejitos

8-C ME MUERO POR TUS HUESOS

Los chicos y chicas se están haciendo los valientes en el cementerio. ¿Quién tiene el valor necesario para quedarse los huesos durante al menos tres minutos? Mmm... al parecer, todos.

■ Recompensa: acceso al personaje de Fun Bunny

9-A NO PUEDO OÍR LOS GRITOS DE NADIE

Los TimeSplitters han invadido tu nave espacial y masacrado a toda tu tripulación. Dales una buena lección cargándote al menos a 60 de esas poco caritativas criaturas en cinco minutos.

■ Recompensa: acceso a los bots de los TimeSplitters

9-B VUELO RETRASADO

El vuelo de los TimeSplitters viene demorado y éstos están cada vez más aburridos e inquietos en la sala de embarque. De resultas, la azafata de las líneas espaciales necesita una escolta armada hacia la puerta de embarque.

■ Recompensa: acceso al personaje del TimeSplitter

9-C VÁNDALOS ESPACIALES

Esos molestos TimeSplitters no saben cuándo parar. Ahora intentan destruir las formaciones de cristal del Planeta-X. Ponte firme y procura detenerlos. Debes conseguir al menos 25.000 puntos.

■ Recompensa: acceso al personaje del segundo TimeSplitter

CONSEJOS

■ Las armas pesadas no siempre son las mejores. Son más convenientes las de fuego rápido, ya que pueden eliminar blancos múltiples, son más fáciles de apuntar y poseen una gran capacidad de carga para la munición.

■ Cuando te enfrentes a un enemigo oculto detrás de una caja, agáchate y dispara. Esto te permitirá destruir la caja y, con un poco de suerte, pillarlo a él en la explosión.

■ Durante un tiroteo suele ser mejor usar fuego secundario. Pero no te olvides del botón principal, ya que puede producir muy buenos resultados (a costa de una cantidad extra de munición).

■ El botón de auto apuntado se encargará de muchos objetivos en los niveles superiores. Si miras ligeramente hacia arriba, casi seguro que tus balas dan en el blanco.

■ El botón de auto apuntado se encargará de muchos objetivos en los niveles superiores. Si miras ligeramente hacia arriba, casi seguro que tus balas dan en el blanco.

■ Recuerda que pulsando ↑ en la cruceta puedes incrementar el aumento en el modo de apuntado de los Rifles de Francotirador.

■ Procura pasar inadvertido para el enemigo usando las manos desnudas. Un solo golpe derribará cualquier blanco, y un impacto limpio le arrancará a la cabeza a los zombis.

AL HABLA

¿PS2 DE REBAJAS?

KIKE GARCÍA (BARCELONA)

¡Hello! Supercolegas del planeta PlayStationero, ¿cómo estáis? Espero que bien porque os quiero bien frescos, despejados y completamente serenos para leer vuestros magníficos chistes, y no lo digo con ironía. Va en serio, me río un montón con vuestra chispa tan incomprendida.

Kike, ¿realmente crees que si estuviéramos serenos saldría la revista tal como sale? Piensa que cuando Seed se presentó a la Redacción como un 'experto en los videojuegos' que alcanzó una 'alta graduación durante sus estudios' lo dijo por lo de su turbulenta relación con la cazalla de 97 grados del bar universitario.

Me llamo Kike y estoy a punto de cumplir los 16 tacos. No está mal ¿verdad?

No te alegres demasiado Kike, que a la que uno se descuida ya está jugando a *Final Fantasy XXVI*, poniéndose bronceador en la calva y colecciona más *tacos* que el loro de Fernando Fernán 'a la m***da' Gómez.

Leo vuestra revista desde el número 26 y está de pa madre, espero que recibáis y publiquéis mi carta porque tengo 27 dudas y media, y como nadie me aclare el coco voy a acabar desvariando.**

Hombre, si prácticamente eres un recién llegado. Pues nada, habrá que explicarte las normas. La costumbre es que los nuevos lectores paguen una pequeña cuota de 1000 duros por duda preguntada, así que esperamos ansiosamente tu cheque. ¡No hombre, que es una novatada! En realidad con un par de billetes verdes nos conformamos.

Con sinceridad, ¿cuánto valdrá la PS2 en verano? ¿Y en enero del 2002? ¿Me lo podríais poner en euros (si no es mucha molestia)? Es *pa'* ir acostumbrándome y eso...

Ésta es la clase de información que Sony nunca facilitará a la prensa. Tiene su lógica: si la gente supiera que a partir de una fecha determinada les puede salir la consola más barata nadie cometería la torpeza de comprársela con prisas. Nadie ha hablado de rebajas, pero todo aquel que tenga experiencia en el mundo consolero sabe que con el tiempo los precios se reducen más que la esperanza de vida de las vacas europeas. Lo único que podemos decirte es que el precio actual de la Play 2 en euros viene a ser de unos 450, más o menos.

¿Saldrá el *Mánager de la Liga 2*?

Sí. Codemasters tiene previsto el *Mánager de la Liga 2001* para finales de marzo.

¿PS One es mejor que la PSX? ¿En qué se diferencian? ¿Por qué sus juegos no son compatibles?

Estooo... Kike, ¿qué revista leías antes de Planet para tener este peazo de empanada mental? ¿El *10 Minutos*? Vamos a ver, los juegos de PSX y los de PS One son 100% compatibles porque en realidad estamos hablando de LA MISMA consola, pero con diferente aspecto externo, eso sí. Bueno, vale, la PS One es más pequeña y cuca, y además en el futuro se le podrá conectar una pantallita LCD, pero a efectos jugables no detectarás diferencia alguna.

¿Por qué siempre os metéis con Drako? Él no os ha hecho nada...

¿Meternos con el diree? ¿Nosotrooos? ¿Pero cómo vamos a faltarle al respeto a ese faro de luz que deslumbra toda la Redacción (especialmente cuando se le refleja el sol en la calva a modo de bola de espejos discotequera)? Imaginaciones tuyas.

¿Está triunfando mucho la negra en estos momentos?

La verdad es que sí: Naomi Campbell arrasa en las pasarelas. ¡Ah! ¿Te refieres a la PS2? Hombre, la verdad es que en Japón no tiene rival, y de momento en Occidente no le van mal las cosas. De todas maneras creemos que el auténtico despegue de la consola llegará este año.

Lo digo porque es mi fin, como millones de colegas míos que tienen la PSX y se sienten un poco desbancados y eso...

No os agobiéis. De momento aún no ha salido ninguno de los títulos de PS2 que tienen que marcar la diferencia. Hasta que aparezcan en España *GT3, Onimusha, Shadow Of Memories, Silent Hill 2, Final Fantasy X* y compañía tenéis tiempo para ir ahorrando.

¿Qué me decís del *Civilization II*?

Civilization II es bastante mediocrillo a nivel gráfico, pero como juego de estrategia cumple con creces.

¿Y del *Grand Theft Auto 2*?

Pues más o menos te podríamos decir lo mismo. Es un fantástico juego de acción y conducción con un planteamiento parecido al de *Driver* (de hecho fue más bien éste el que copió al primer *GTA*), pero sus gráficos no son lo que se dice un prodigio.

Por último, para dejar mi mensaje para recibir correo de gente que lee la revista donde pone *Play los cría y Planet los junta*, se ha de enviar a la misma dirección a la que voy a escribir esta carta ¿verdad? No os cachondeéis de esta pregunta porque no me entero de dónde he de enviarla, y lo mismo se la envío a Marujita Díaz y ya la hemos cagao...

Sí, la dirección es la misma. Lo que no te podemos garantizar es que no recibas respuesta de Marujita Díaz, que tras su 'Dinio Crisis' debe andar buscando en la prensa anuncios de simpáticos mozalbetes como tú para recibir consuelo.

Estoy desesperadísimo. Me he pasado el *Metal, Colin McRae 2.0, Dino Crisis 1* y *2*, los doce niveles del *Theme Hospital, el Parasite Eve 2, Driver 1* y *2*, tengo todos los coches de *Gran Turismo 1* y *2* con muchísimo dinero. No me gustan los *Final Fantasy*, no se por qué, y no sé qué hacer. ¡ME ABURRO! ¿Qué le recomendaríais a un desesperado de la Play que necesita un simple juego para pasar el rato?

Pues será que faltan juegos en el catálogo de PlayStation a estas alturas: *Medievil* y *Medievil 2* , *Silent Hill*, toda la saga *Resident Evil*, los *Tekkens, Bloody Roars, Iss Pro Evolution*... Podríamos continuar pero sería más largo que contarle los pelos del sobaco a Chewbacca. Si te aburres es porque quieres.

Bueno, espero que la publiquéis porque sino vais a morir todos. No se salvará nadie si envío a mi abuela, os hará pupita psicológica. ¡¿No lo sabéis?! Puede estarse 2 semanas y media contándote su vida sin parar, no sabéis con quién estáis hablando, ¿eh?

Nos encantaría que enviaras aquí a esa buena mujer. Al fin y al cabo, todo el mundo dice que nuestro problema es que 'no tenemos abuela'.

Bromas aparte, ha sido un placer conoceros y que sepáis que aquí en Barcelona capital hay un lector más que os seguirá hasta que muera la revista (que Dios no lo quiera).

Dios no está entre nuestros suscriptores, pero tampoco hemos recibido nunca una crítica de su parte.

PD: Ya escribiré más adelante cuando tenga + dudas ¿ok?

No lo dudes.

EL HOMBRE DE CROMO-ÑÓN

EL CONSOLERO ENMASCARADO

¡*Congratulations* Planeteros! En un arranque de inspiración mental digna del Dalai Lama en sus mejores tiempos he decidido escribiros de una forma muy *Pokéoriginal*, incluyendo un par de cosillas sin importancia en el *Pokésobresorpresa*. Bien, a ver si esta vez ¡publicáis mi carta, leñe! Si esto no funciona, ya no sé qué más puedo hacer...

Sí amigos, habéis leído bien. El Consolero Enmascarado nos ha enviado una misiva repleta de estampitas de Pikachus y demás *Pokéfauna*. Estimado Consolero Enmascarado: que sepas que tras esta indigna afrenta contra la Redacción (recordemos que esto es una revista de PlayStation) sólo te volveremos a publicar otra carta si trae cromos de esos plastificados en los que pone 'Visa Oro'.

Pero, en fin, ahí van las preguntillas de rigor: ¿Sacarán continuaciones de clásicos como *LandStalker, Light Crusader, Soleil, Comix Zone, Golden Axe* o *Streets Of Rage* en las consolas de nueva generación?

Teniendo en cuenta que todos estos juegos son de Megadrive y que la

LA SECCIÓN DE CARTAS ESTÁ MÁS VIVA QUE NUNCA GRACIAS A VUESTRA COLABORACIÓN PERO, CURIOSAMENTE, LLEGAN POCAS MISIVAS PARA LA SECCIÓN *PLAY LOS CRÍA Y PLANET LOS JUNTA*. ¿QUÉ PASA? ¿YA NO OS ARREJUNTÁIS? ¿TENÉIS MIEDO DE QUE LOS LECTORES DE PLANET SEAN TAN INCÓMODOS DE VER (FORMA ELEGANTE DE DECIR LO CONTRARIO DE GUAPOS) COMO LOS CREADORES DE LA REVISTA? ¡ANIMAROS, LEÑE!

08830 SANT BOI DE LLOBREGAT (BARCELONA)

planet@intercom.es

EL GALLINERO

DVD A PRUEBA DE BOMBAS

PAU GONZÁLEZ TORRES (VÍA E-MAIL)

Tengo mi PS2 y he de deciros una cosa: me alquilé un DVD que estaba más rallado que la carrocería del coche de Tanner y más sucio que el de Drako. Estaba hecho polvo y mi bestia negra lo leyó todo sin un solo problema. Probé lo mismo con *Tekken Tag Tournament* y con un disco de Tamara (aunque con éste mi PS2 casi se suicida tirándose de la mesa). Por lo tanto, lo de que el formato DVD es frágil es falso.

¿PS2 = N64?

ÁLEX (VÍA E-MAIL)

Me parece que a la Play 2 le está pasando igual que a la Nintendo 64. La mayoría de los juegos son continuaciones que tienen mejores gráficos (que ya les vale a los programadores) y, en general, no aportan nada nuevo.

mayoría han sido programados por Sega, la opción lógica sería que aparecieran reeditados en Dreamcast, y de hecho ya han corrido bastantes rumores sobre ello. Claro que ahora que se sabe que Sega hará juegos para PS2, vete tú a saber si en el futuro tendremos alguna sorpresa. En todo caso, lo que aparecería sería una recopilación de los juegos originales de 16 bits; lo de ver continuaciones de nuevo cuño lo vemos muy difícil.

¿A quién de la Redacción tomaron como modelo para dar vida a Nemesis?

¿Te crees muy gracioso, eh? *Staaaaaaaars*... ¿Quién ha dicho eso?

Por cierto, Drako, tu coche se lo está llevando la grúa en estos momentos. Holybear, el vecino ha pegado fuego a tu casa y Seed, tranquilo, que por ahora sigues siendo el más 'cuerdo' de la Redacción.

Tú sigue calumniando chaval. Al mugriento coche de Drako no se le ha acercado nadie que no sea su amo a excepción de los señores cortos de vista que se acercan con bolsas de basura al maletero y sueltan aquello de "¡Jo, qué container más raro!". Holybear perdió su casa tras darla como garantía al banco para pagar la hipoteca de su PlayStation 2. Y respecto a lo de la cordura de Seed, sólo tenemos que comentar que ayer mismo prohibieron utilizar su espinazo para el caldo.

Por favor, os suplico, os ruego que publiquéis de una pa vez mi carta. Si no, la próxima vez os mandaré un Teletubbie psicópata de ésos que no paran de comer vacas locas. ¿Eh?**

¡Hasta ahí podíamos llegar! Ya se sabe que en el trabajo hay que pasar por el tubo, pero por el 'tubbie' sí que no pasamos.

THE DREAM IS OVER

Marcos García (Montcada)

¡¡El tius!! ¿Qué pasa? Os escribo para haceros, cómo no, unas preguntas. Me he estado fijando en que últimamente los juegos de la Play son un poquito malos. Algunos juegos no superan los 3,5 planetas. Vale, ya sé que no todos, pero desde luego la Play 2 tiene muchísimo que ver ¿no?

La verdad es que estas Navidades hemos tenido la sensación de que muchos desarrolladores han lanzado al mercado juegos que estaban en desarrollo con mucha prisa por miedo a que los títulos salieran cuando la PSX estuviera más caducada que el huevo de Colón. El resultado es que ha habido una avalancha de juegos mediocres tras la cual se ha producido una extraña calma. De todas maneras, por el momento, el número de juegos buenos nos sigue pareciendo alto (*Dino Crisis 2, FFIX, Driver 2, Vanishing Point, Fear Effect 2, ISS Pro Evolution 2*...) pero está claro que la situación cambiará (y creemos que no a mejor) en unos meses.

Veréis, últimamente he estado pensando en Dreamcast porque, fanático yo de los juegos de carreras, he visto que el peazo de juego *F355 Challenge* (excelente en recreativa) ha aparecido en esta consola. Mi pregunta es: ¿será la Dreamcast igual que la Saturn?

Si te refieres a que si la Dreamcast durará poco en el mercado al igual que la Saturn la respuesta ya parece bastante evidente: SÍ. La noticia de que Sega dejará de fabricar unidades Dreamcast es bastante elocuente. Una verdadera lástima, porque esta consola, a diferencia de la Saturn, tiene un catálogo con juegos excelentes.

He tenido el privilegio de jugar mucho antes al *Tekken Tag* (sobre noviembre de 1999) y tengo que decir que es bueno, pero... en media hora me harté. Sus texturas son tan reales que parece que la piel sea auténtica pero...

Si realmente no te has equivocado en la fecha (noviembre del 99), entonces tú lo que has visto es la recreativa del juego cuyo nivel técnico queda a años luz de la versión de PlayStation 2 que vio la luz en Japón un año después. Eso no quita que para el jugador veterano este título nos sea más que un refrito de los *Tekkens* anteriores con mejores gráficos, y no el *Tekken 4* que todos esperamos. Si tienes más exprimido el *Tekken 3* que el cerebro de Naranjito concursando en el 50x15, *Tekken Tag Tournament* te aportará poco jugablemente hablando.

¿Habrá algún juego de PSX de carreras bueno para más adelante?

Vanishing Point pinta mejor que Picasso.

Os pido un favor. Veréis, me compré el *Porsche 2000* y he perdido la portada junto a las instrucciones que mi hermano pequeño se cargó. ¿Os importaría poner una foto al lado de la carta aunque sea pequeña, *please*?

Hombre, la verdad es que mucha molestia no sería pero... no te lo tomes a mal: lo de "mi hermano pequeño se cargó la carátula" suena peor que un *remix* en clave de polka del *No Cambié*. A ver si va a ser que tu juego no tiene portada ni instrucciones porque, por decirlo finamente, ejem, no proviene de la estantería de una tienda sino de un señor que se dedica a una profesión que empieza por 'pi' y no tiene nada que ver con el número 3,1416, y que acaba por 'rata' y no tiene tampoco ninguna relación con el flautista de Hamelín.

Bueno *A bientôt* Mrs. y Missis. Muchas *fents* y que sigáis con vuestra *peazo* de revista.

Oye, que a nosotros nadie nos envía a tomar '*bientôt*'.

DRAGOONES CACHOONDOS

VÍCTOR GÓMEZ (ALMERÍA)

Hola, ¿qué tal? Me llamo Víctor y llevo comprando un tiempo la revista. Aún no había escrito ninguna carta, pero como nunca es tarde...¿Qué hay de un juego llamado *Countdown Vampires* de Bandai, del que hablabais en el número 13?

Pues que es bastante difícil que salga en España... por fortuna. La calidad del juego no llegaba a los mínimos exigidos. Los fans de los vampiros, en este caso, se deberán aplicar ajo y agua (a jo**rse y aguantarse).

¿Saldrán por aquí *Final Fantasy Tactics* y *Wild Arms 2*?

Casi seguro que no, pero en este caso quizá sí que vale la pena intentar pillarlos de importación.

¿Qué cachondeo se trae Sony con *The Legend Of Dragoon*?

¿Cachondeo? Pues de momento no hemos visto a ningún jefe de producto de la casa diciendo cosas como "Ese peacho de Dragoon de la Pradera que tiene que salvar al mundo, no puedo, no puedoor, ¡jaaaar!". Vamos, que ha habido algunos retrasos en el lanzamiento del juego, pero en estos momentos ya está en las tiendas perfectamente traducido al castellano.

Al parecer, va a salir *Resident Evil Code: Veronica Complete* para PS2 pero, ¿Wesker no moría en el primer *Resident*? ¿Cómo es que sale en la cuarta parte de la serie? ¿Qué es, un clon o qué?

Teniendo en cuenta que en el juego Wesker pega unos sopapos muleros sobrehumanos y que tiene ojos de reptil, sospechamos que lo que sucede es que Umbrella 'recauchutó' su cadáver cual apéndices labiales de Yola Berrocal con algún tipo de virus.

Tengo *Wild Arms* y me quería comprar *Koudelka*. Por eso quería saber si en el segundo los combates

son tan frecuentes como en el primero.
La frecuencia de los combates desde luego no es tan machacante como en *Wild Arms*, pero lo que pasa es que todos los combates se hacen muy largos y pesados. Un lastre para un juego notable a nivel gráfico y excepcional en lo que a argumento se refiere.
¿Cuántos juegos de *Rurouni Kenshin* hay para PSX? ¿Y de Slayers?
De *Rurouni* existen dos: *Rurouni Kenshin: Ishin Gekitouhen*, un beat'em-up, y el RPG *Rurouni Kenshin: Meiji Kenyaku Romantan: Juuyuushi Inbou Hen* (¡arf, arf!). De *Slayers* hay un par de RPGs basados en la serie.
¿Es verdad eso de que Infogrames va a sacar juegos de *Dragon Ball*? ¿Para qué consolas?
Al parecer, Infogrames se ha hecho con los derechos de *Dragon Ball* para hacer juegos en las consolas de 'nueva generación', pero la división española de la compañía no nos lo ha podido confirmar.
¿Sacarán en Platinum *Vagrant Story* y *Grandia*? ¿Y *Galerians, Fear Effect, Resident Evil Survivor* y *X-Files*?
Mucho nos tememos que ninguno de estos juegos, pese a la calidad de algunos, no han llegado al nivel de ventas exigido para poder salir en la serie Platinum. Quizá en la serie Valor haya suerte, pero de momento no se ha previsto nada de nada.
¿Para cuándo *Aconcagua*?
Esta aventura de Sony todavía no tiene fecha de lanzamiento en Europa, o sea que no esperes verlo en las tiendas durante este primer semestre de año. No te 'acon-gojes'.

HEROÍNAS NATURISTAS

NOELIA VARGAS (MÁLAGA)

¡Hola a todos los redactores de la Planeta! Esta es la segunda vez que os escribo en mucho tiempo. A ver si esta vez me la publicáis, que no sabéis el trabajo que me ha costado despegarme de mi maravilloso *Parasite Eve 2 pa'* estar un ratito con vosotros. ¡Ups! Que se me olvida presentarme. Soy Noelia (Jill) con 16 *takos* y ahí van unos desafíos *pa'* vosotros.
Agradecemos tu esfuerzo Noelia. Nosotros que hemos viajado con ese atentado para la salud pública sobre ruedas que es el coche de nuestro director Drako sabemos por experiencia luego lo que cuesta despegarse de los parásitos.
Oí hace tiempo en las noticias que la Play 2 en sí estaba hecha de piezas que podrían utilizarse para armamento militar o algo así (ojo, que no estoy diciendo que sea peligrosa ni mucho menos). ¿Podéis aclararme esto?
Bueno, esta noticia se propagó con el lanzamiento de la Play 2 en Japón y hablaba sobre una prohibición expresa de exportar la consola a Iraq para que Saddam Hussein no utilizara sus componentes como tecnología como misiles (no, no es uno de nuestros esperpénticos chistes). De todas maneras creemos que la noticia tiene más vises de ser un (genial) ardid publicitario para que se hablase de la consola que de otra cosa.
¿Habéis oído algo del juego *Valkyrie Wilde*? Creo saber que se manejará a ¡¡¡una tía desnuda!!! Había visto la escasa ropa de nuestras heroínas, pero esto es *demasié*. A ver cuándo sacan un juego con un tío en pelota picá, que las tías también existimos.
El juego *Valkyrie Wilde*, un título en el que en teoría la protagonista iba más desnuda que un centollo de playa nudista, no fue más que una inocentada de una revista americana de videojuegos que traspasó fronteras gracias a la credulidad de algunos necios. Respecto a lo de los protagonistas ligeros de ropa, tampoco te puedes quejar tanto, que hay un montón de héroes del videojuego que también van desnudos: Spyro, Sonic, Gex... ¿No cuela?
***Please*, ayuda, que sólo tengo *money* ahorrado para comprarme uno. ¿Cuándo saldrán *FFIX* y *The Legend Of Dragoon*? ¿A cuál creéis que debería echarle el guante primero (aunque no pienso quedarme sin ninguno de los dos)?**
Pues *FFIX* gana en todos los aspectos (jugabilidad, historia, gráficos...) excepto en el de duración ('sólo' tiene unas 40 horas de juego frente a las, aproximadamente, cincuenta de *The Legend Of Dragoon*). Definitivamente, *Final Fantasy IX* es la primera opción de compra, pero eso no quita que *The Legend Of Dragoon* sea una compra casi obligada para el rolero hispano.
¿Hay alguna web o club de fans dedicada a mi queridísima Aya? (No, los tiros no van por ahí, que os veo venir).
Noelia, ni que nuestra mente fuera tan retorcida como la Spontex de Alfred Hitchcock. En fin, si lo que quieres son imágenes e información sobre Aya te recomendamos visitar la dirección http://gamergirl.net/ayabrea/agentbrea.htm
¿Qué tengo que hacer para que publiquéis la carta? Si por mí fuera, os enviaba mi Play 2.
¿Qué tal si envías en el sobre una foto tuya vestida como la supuesta protagonista de *Valkyrie Wilde*? Es broma, mujer. Con la Play 2 ya nos conformamos.
Me da igual cuántas veces cambiéis el diseño de la revista, siempre y cuando sigáis siendo tan *jachondos* como siempre.
Aunque la Planet se vista de seda, chistosa se queda.

PLAY LOS CRÍA Y PLANET LOS JUNTA

¡Hola! Me llamo Javi, tengo 14 años y me gustaría cartearme con chicos y chicas de entre 13 y 16 años a los que les gusten los videojuegos (en especial los *survival horror*, los de rol y las aventuras gráficas) y quieran tener un nuevo amigo. Que escriban a esta dirección.
Javier Fruto Montaño
C/ Pasaje de Canalias, nº15, 1º 4ª
08820 El Prat de Llobregat
(Barcelona)

Buscamos socios para un Club de *Final Fantasy*. Pensamos hacer una pequeña revista bimensual para quien se quiera apuntar. No hay límite de edad y queremos la colaboración de los fans de la saga.
Club Amigos FF
C/ Cid Campeador nº31
35500 Arrecife (Lanzarote)

JUEGOS RAROS

BRUNO RODRÍGUEZ (VIGO)

Hola, me llamo Bruno, tengo 11 años y tengo unas preguntas que quiero que me contestéis. ¿Qué juegos de la Play me puedo pillar parecidos a *Legend Of Zelda: Ocarina Of Time* de N64?
La verdad es que la Play no va muy sobrada de action-RPGs. *Alundra* es muy bueno, aunque su planteamiento gráfico de 16 bits queda lejos de los *Zelda* de Nintendo 64. *Alundra 2* es poligonal pero es bastante peor que el juego original. *The Granstream Saga* tampoco es gran cosa. Casi te recomendamos que, si tienes oportunidad, te hagas con un juego de importación de Square, *Brave Fencer Musashi*, que para muchos es el mejor del género en PSX.
¿Existe el juego *Perfect Dark* para Play?
No. Ha sido desarrollado por Rare, compañía que trabaja en exclusiva para Nintendo. Sí, realmente son gente 'Rarilla'.
He visto los trucos del nº 27 para *Tomb Raider: Chronicles* y no me salen, así que quería preguntaros para qué sirve el truco de ver secuencias de vídeo.
La verdad es que los trucos de esa revista no funcionan o, más bien dicho, sólo funcionan en la beta de análisis que se nos facilitó del juego. Luego Core tuvo la 'gentileza' de cambiar los trucos en la versión final que apareció en las tiendas. Por suerte pudimos publicar unos trucos que sí que funcionan en *PlanetStation* número 28, incluyendo uno que también sirve para ver un vídeo del futuro *Tomb Raider* de Play 2 (como metimos la pata te lo repetimos aquí: pulsa Select durante la partida, selecciona el Timex-TMX en el Inventario, mantén pulsado a la vez **L1+L2+R1+R2** para darle a continuación al ▲ luego sal del juego y en el menú verás una nueva opción para ver el vídeo).
Os dejo, que tengo unas ganas bestiales de jugar al *Tomb Raider: Chronicles* o al *Medal Of Honor*. No sé, ya me decidiré. Adiós.
Hay que ver qué difíciles son estas diatribas. Para nosotros también es difícil decidirnos. ¿Jugamos con Pin? ¿Jugamos con Pon? Imposible

decantarse por uno.

EL TIRADOR FRANCO

FRAN (VÍA E-MAIL)

¿Cómo estamos hoy?(Yo bien, gracias). Supongo que para variar os estaréis echando un vicio a la Play 2. Qué daría yo porque me pagaran por jugar a la consola.

Ya estamos con lo mismo. Ni que una revista se hiciera sólo jugando. También hay que realizar otras importantes tareas como jugar para probar los mandos, hacer las capturas de pantalla mientras jugamos o jugar para comprobar los trucos.

Quiero deciros que el nuevo *look* de la revista no está mal, me gusta, y que si compro vuestra revista es por los chistes malos, así que no dejéis de contarlos.

Ya los contamos, pero siempre perdemos la cuenta. Volveremos a empezar: uno, dos, de *peich, gromenauer...*

Bueno, a lo que iba, tengo pensado comprarme un par de juegos dentro de poco. ¿Me podríais decir alguno que haya ahora? ¿O me espero a *FFIX*, *Vanishig Point*, *C-12* etc...?

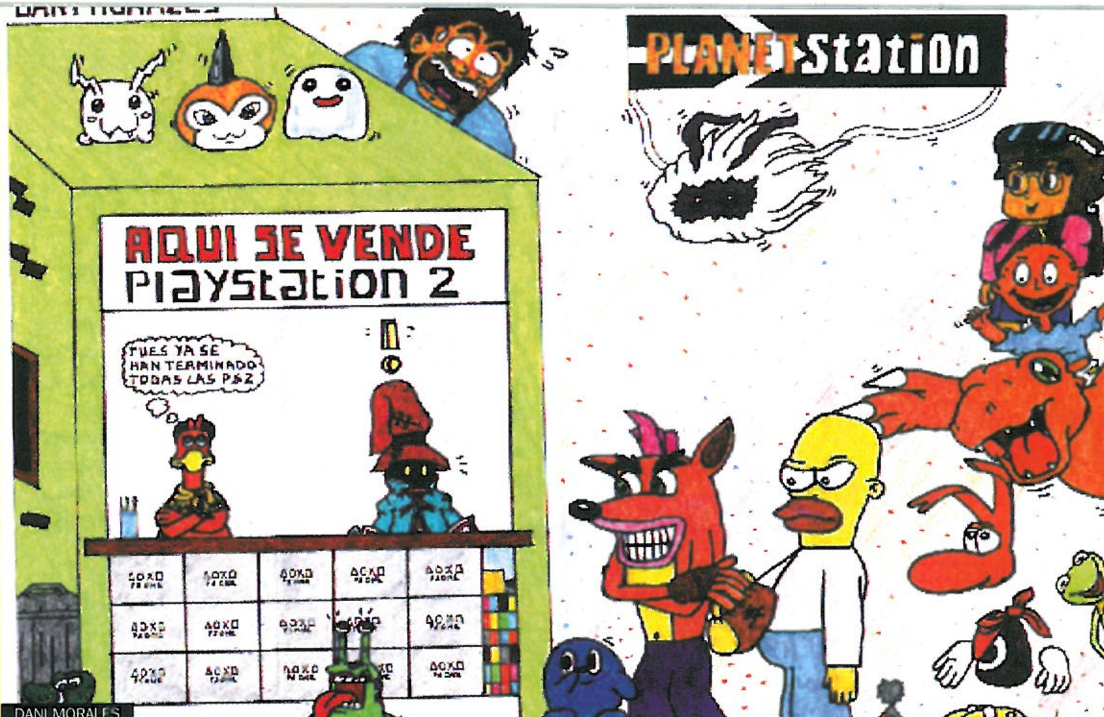
Ya no te hace falta esperar a *FFIX*. ¡Ve a por él! El otro juego recomendable del mes es *The Legend Of Dragoon.* Pero si tanto rol te empacha puedes esperar un poco a ver qué tal están las versiones finales de *Vanishing Point* o *C-12*, aunque nosotros creemos que el que tiene más números para dar la campanada en la primera mitad del año es el esperadísimo *Alone In The Dark: The New Nightmare.*

Por cierto, la entrevista al Chris ése ¿era coña? Porque que un francotirador que se ha cargado a gente vaya por ahí probando juegos y dando entrevistas.....

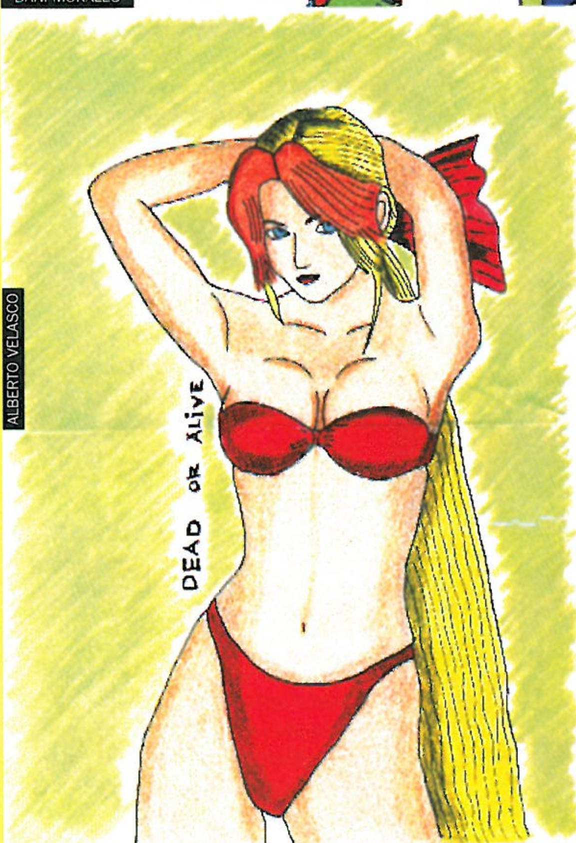
Chris, el protagonista de la entrevista publicada el mes pasado, era miembro del ejército británico y por lo tanto su 'trabajo' como francotirador era totalmente legal. Evidentemente, pensamos que lo ideal sería que no tuvieran que existir los ejércitos y ocupaciones como la de este hombre, pero su testimonio nos pareció bastante interesante... aunque no negamos que dimos tijeretazo a sus declaraciones más 'fuertes', porque consideramos que se salía del tono divertido que queremos que tenga la revista.

Bueno espero que me publiquéis la carta aunque no haya enviado un jamón con ella. Pero si no la publicáis, la próxima vez que tengáis noticias mías será a través de mi abogado, y ya se me ocurrirá algo por lo que denunciaros porque seguro que todos tenéis un pasado muy oscuro y sin más me voy pero... ¡¡VOLVERÉ!!

En el caso de Holybear tienes razón: tiene un pasado oscuro. Antes de trabajar aquí no tenía ni para pagar los recibos de la luz.



DANI MORALES



ALBERTO VELASCO


MIREIA GARCIA

MANTENIENDO LA ON-LÍNEA

CROMLECH (VÍA E-MAIL)

Hola, compro vuestra revista desde el número 5, así que creo que no hace falta que os diga lo mucho que me gusta. Tengo unas cuantas dudas que espero podáis contestarme. En el último número de Planet indicáis la existencia de un RPG totalmente *on-line* para Dreamcast. ¿Existe ese juego en España, y es posible jugar con él en red?

Pues sí, se llama *Phantasy Star Online* y por lo que hemos visto en la Redacción de nuestra revista hermana Dreamplanet funciona pero que muy bien.

Lo digo por si se han solucionado ya los problemas que daban los juegos en red para consola. Esperemos que la Play 2 no se quede atrás y explote también este sector.

Lo cierto es que es una lástima que ahora que la Dreamcast empezada a dar juego *on-line* de forma más o menos decente (lo suyo les ha costado) Sega haya decidido prácticamente finiquitar el proyecto. Seguro que PS2 explotará el juego *on-line* a través de una línea de banda ancha, pero lo que no se sabe es cuándo llegará a utilizarse en nuestro país. Apostaríamos nuestra beta en castellano de *FFIX* que hemos recibido un mes antes de que salga el juego a la calle (dato chulesco y totalmente gratuito para dar envidia



JORGE CÍSCAR



RYOKO AHINOA MERINO



VANESA GONZÁLEZ


JORGE CÍSCAR


VÍCTOR GÓMEZ


PABLO GARCÍA


AITOR GARCÍA

al personal) a que la cosa va para años.

¿Es tanta la diferencia de gráficos entre la Play 2 y la Dreamcast? La consola de Sega se está moviendo bastante bien y cada vez salen juegos más apetecibles. Me parece que si Sony no baja un poco los precios y soluciona los problemas con el DVD puede perder la carrera a corto plazo.

La verdad es que en los juegos actuales de ambas plataformas no se ve mucha diferencia aunque, teóricamente, la PS2 encierra un gran potencial que todavía no se ha explotado. De todas maneras, las funestas noticias que ha dado este mes Sega (fin de producción de consolas, programación de juegos para PS2) indican que la bestia de Sony va a tener terreno libre, como mínimo, hasta la llegada del proyecto de Bill Gates, la $-Box, perdón, la X-Box queremos decir.

¿Tiene algo que ver *Alien Resurrección* con el *Alien vs Predator* de PC? Por lo que contáis no parece diferenciarse mucho (bueno, salvando las distancias).

Pues ambos son shoot'em-ups subjetivos con aliens de por medio en los que la ambientación cobra una especial relevancia, pero también tienen sus diferencias. *Alien Resurrección* tiene una cierta línea argumental, mientras que *Alien vs Predator* tiene como máximo aliciente la posibilidad de controlar tres personajes diferentes (marine, alien o depredador) en frenéticos combates al estilo *Quake*.

¿Tendrá Raziel los poderes que fue acumulando en la primera parte de *Soul Reaver* en la nueva entrega del juego (ya sabéis, escalar, constreñir...)? Si la historia transcurre en el pasado se supone que todavía no los ha conseguido, ¿no?

Según la información que tenemos del juego, y a falta de poder jugar con una beta en condiciones, lo único que te podemos decir es que en el juego Raziel viaja muy atrás en el tiempo (al parecer, el protagonista va a una época en la que Fraga ni siquiera existía). Pero eso no significa que en este título Raziel olvide lo que vivió en la primera parte. Y sí, al parecer el protagonista mantendrá las habilidades de la primera parte aunque no sabemos si tendrá que ganar algunas nuevas para avanzar.

¿En *Gran Turismo 3* se tendrá acceso a las marcas europeas o nos veremos limitados sólo a las japonesas y americanas, como en la primera parte?

Aunque los programadores han tenido que hacer un severo recorte de vehículos respecto al inmenso número que vimos en *GT2*, sí que está previsto que haya marcas europeas.

He leído vuestro comentario sobre el *NBA Live* para Playstation 2. ¿Puede llegar a ser mejor juego (a nivel de jugabilidad, no de gráficos) que el *NBA 2K* de Dreamcast? Porque éste es una maravilla de juego, todos los que practicamos el deporte del baloncesto no hemos visto nunca algo tan real.

Hombre, los *NBA Live* de PlayStation no eran mancos, y es de esperar que los de PS2 sean, como mínimo, igual de buenos en cuanto a jugabilidad que a sus homólogos de 32 bits. De todas maneras sería una temeridad decir si es mejor o peor que *NBA 2K* hasta que no podamos hacer un análisis en profundidad.

Por cierto, lo de que digáis que a Kevin Garnett sólo lo conocen en su casa a la hora de comer demuestra que el baloncesto no es precisamente vuestro deporte favorito.

Pues no, para qué lo vamos a negar. En la Redacción las únicas esferas que hemos encestado son los CDs de ciertos juegos nefastos cuando son lanzados a la papelera.

PRESIDENT EVIL

JUAN CARLOS (LAS PALMAS)

¿Qué tal estáis, queridos e incombustibles compañeros del videojuego? Ante todo, he de deciros que vuestra revista es para mí como una paga extra que te dan a mitad de mes, aunque aquí en Palma no llega al quiosco hasta finales de mes.

Se agradece el piropo aunque no creemos que tu flamante colección de *PlanetStations* te sirva como aval bancario para la hipoteca. Haces bien en decirnos que somos 'incombustibles', porque ya estamos hartos de que ciertas calumniadoras digan que estamos más quemados que el telefonillo del Coloso en Llamas.

Ya sin más (aunque merecidos) elogios iremos al meollo. Tengo

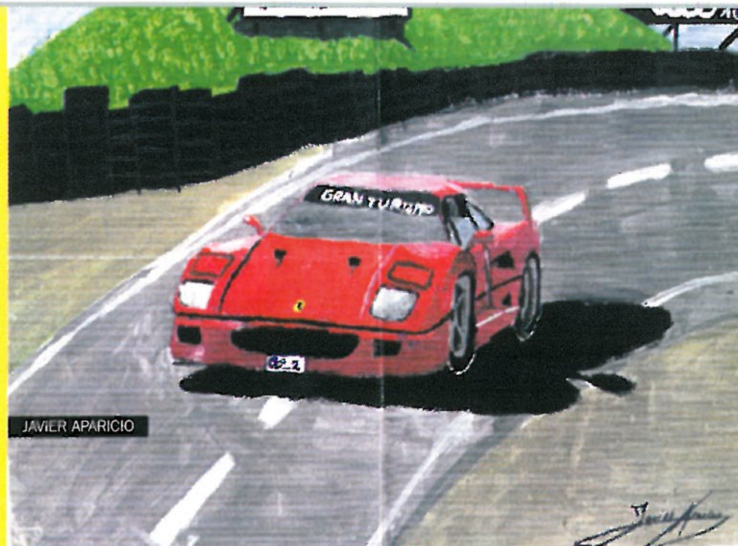
AL HABLA

unas cuantas preguntas para vosotros sobre mi saga favorita: *P-Resident Evil* (*President* porque me parece que es el presidente de los juegos).
La verdad es que no nos imaginamos a Nemesis soltando patochadas como "Raccoon City va bien", o "Váyase usted, señor Redfield", pero bueno...
¿Existe alguna versión del primer *Resident* traducido al castellano, o sabéis si hay planes de traducirlo?
¿Tú crees que tiene sentido gastarse el dinero en traducir un juego cuya carrera comercial acabó hace años? Lo vemos muy difícil, a menos que llegue a España (cosa bastante improbable) la lujosa recopilación que aparecerá el próximo 22 de marzo en Japón. De nombre *Biohazard 5th Anniversary Commemoration Package: The Nightmare Returns* esta colección incluye : *Biohazard Director's Cut Dual Shock*, *Biohazard 2 Dual Shock*, *Biohazard 3 The Last Escape*, *Biohazard Code: Veronica Complete*, un DVD especial titulado *Biohazard 5th Anniversary Memorial: Wesker's Report*, una demo de *Devil May Cry* y *merchandising* relacionado con la saga, todo ello al módico precio de (más o menos, al cambio) 50.000 cucas.
¿Para cuándo el *Code: Veronica*? Según tengo entendido será idéntica a la versión de Dreamcast.
Pues sí y no. Lo que se publicará es una edición especial del juego (que, por cierto, también verá la luz en Dreamcast) con unas cuantas escenas cinemáticas más y algo más de protagonismo por parte del bueno de Wesker.
Contadme todo lo que sepáis de ese esperado *Resident Evil 4* para Play 2 (historia, dinámica...)
Lo primero que debes tener claro es que este año el unico *RE* que verá la luz en PS2 será el *Code: Veronica*. El siguiente episodio de la saga no aparecerá hasta el 2002 y, evidentemente, a estas alturas las informaciones difundidas sobre el juego no pasan de ser meros rumores. Lo que se ha oído, de momento, es que el argumento el juego arrancará directamente desde el final de *Resident Evil 3* y que el protagonista seguramente será un miembro de Umbrella.
¿Será el último?
Las sagas de videojuegos suelen ser como la misma Planet: mientras haya ventas habrán continuaciones.

LECTORES DE ETIQUETA

GUILLERMO PORTILLO

En el número 28 de esta Planet nuestra, en la página 126 y contestando al amigo Víctor Rodal (El Ferrol) le decís que ningún lector os ha enviado ni siquiera una etiqueta de Anís del Mono y yo os he tomado la palabra y aquí os envío, no una, sino dos etiquetas, que no os podéis ni imaginar el trabajo que me han costado despegarlas. La primera (de Ballantine's) para los 'pijos' de la Redacción (no cito nombres por si acaso) de su *güisquicito* escocés con solera. Os lo juro, lleva la botella en casa más de 15 años.
La segunda (de anís Gallito Chico) es para los tíos con dos...orejas, como el tipo de la etiqueta. No es del mono, pero si de otro animal: chiquito pero matón. Bueno, que os aproveche y tened preparado el zumo de tomate o un buen barreño para las resacas vomitivas.
Desde la Redacción damos las gracias tanto a Guillermo como a otros lectores como Juan Antonio Álvarez que nos han remitido etiquetillas de famosas bebidas alcohólicas, sin otro objetivo que alegrarnos el día.
(El siguiente párrafo se tiene que leer con una envolvente musiquilla de melancólicos violines de fondo).Gracias a todos. Son éstos los pequeños detalles por los que vale la pena trabajar día a día en una revista como *PlanetStation* (¿veis? ya estamos más emocionados que el día que llevaron a la orca de *Liberad a Willy* al Aquapark). Eso no quita que si la próxima vez nos enviáis con vuestras cartas lo que va dentro de la botella en vez de lo que va fuera, casi os lo agradeceríamos más.



JAVIER APARICIO



¡GANADORA!
NOELIA VARGAS

GANADORES DE LOS CONCURSOS DEL N27

CONCURSO LOS DIEZ MEJORES JUEGOS N 29
José Manuel Ponce García MISLATA (VALENCIA), J.Carlos Doctor Mayoralas MANZANARES (CIUDAD REAL), Aurelio López Fernández MIERES (ASTURIAS)

CONCURSO XPLORER 27
Jesús Galvez Puyol SANTA PERPETUA DE LA MOGODA (BARCELONA), Manuel Polanco Pérez TOLOSA (GUIPÚZKOA), José David García Juárez CARTAGENA (MURCIA), Tony Lora Rodríguez BADALONA (BARCELONA), Raúl Olmo Pozo SAN ANTONIO DE BENAJEVER (VALENCIA)

CONCURSO FANATEC SPEEDSTER
Jesús Cañamero Bejar TOLEDO, Israel Franco Aitava VALENCIA, Javier Jiménez Cidre PORTUGALETE (VIZCAYA), Pedro Javier Navarro Borja ALTEA LA VELLA (ALICANTE), Dolores Pinto Rot MOJÁCAR (ALMERÍA)



007 RACING

Coche Aston Martin Vantage
En la pantalla de título, donde pone el mensaje 'Pulsa Start', pulsa rápidamente **L1, R1, ▲, ●,** X. Si lo has hecho correctamente, escucharás una risa (graciosillo, el juego) y podrás disponer del Aston Martin Vantage en el modo Multijugador.

Tos, Secre-Tos
Para conseguir los siguientes secretos en el menú de trucos, necesitas completar las siguientes tareas. Para activarlos, pulsa X y ↓ para continuar. Todos los secretos sólo funcionan en las misiones que ya hayas completado.

Repetición
Misión 1, dificultad Agente. Completa la misión en menos de 90 segundos. Después de activar el secreto, completa la primera misión de nuevo para conseguir acceder a una repetición de tu actuación.

Circuito resbaladizo
Misión 2, dificultad Agente 00. Derriba las 11 bocas de incendios y completa después la misión.

Sin radar (modo 2 jugadores)
Misión 3, dificultad Agente. Completa la misión teniendo al menos un 85% de vida restante.

Tener acceso a todas las misiones (modo 1 jugador)
Misión 4, dificultad Agente 00. Completa la misión sin tocar ninguno de los coches de los civiles.

Mar Rojo
Misión 5, dificultad Agente. Desactiva los tres tanques y completa la misión. Con esto consigues que el agua se vuelva roja.

Extraño misil
Misión 6, dificultad Agente 00. Completa la misión con todas las tiendas vacías en pie.

Patinazos locos
Misión 7, dificultad Agente. Completa la misión con una puntuación del 100%. Con ello conseguirás extrañas marcas deslizantes de color verde.

Doble energía
Misión 8, dificultad Agente 00. Completa la misión con la energía al completo. Ahora, los botiquines nos proporcionarán el doble de energía cuando consigamos recoger uno de ellos.

Daño doble (modo 2 jugadores)
Misión 9, dificultad Agente. Recoge todos los nitros y TSP-6060, para después completar toda la misión de manera normal.

Explosiones púrpuras
Misión 10, dificultad Agente 00. Completa la misión con una puntuación del 100%.

Gafas azules (modo 1 jugador)
Misión 11, dificultad Agente. Completa la misión con una puntuación del 100%. Ahora, las gafas de estarán tintadas de azul en lugar de rojo. Además, las cámaras de seguridad en la misión 8 también estarán tintadas de azul en lugar de rojo.

Todos los gadgets
Misión 12, dificultad Agente 00. Completa la misión en menos de dos minutos.

Escenario Compuesto
Misión 7, dificultad Agente. Completa la misión.

Escenario Tejado
Misión 10, dificultad Agente 00. Completa la misión.

Transeúntes grandes
Tras completar una misión, introduce LEMKE en la pantalla de introducción de nombre.



FRONT MISSION 3

Claudio Altet nos inquiere vía e-mail acerca de uno de los secretos mejor guardados del que él considera 'el juego que cambió su vida': *Front Mission 3*. Pues apunta, que sólo lo repetiremos una vez. En el website Intrepid, cada vez que intentas bajar el MIDAS Controller te dará un mensaje de Download Error (¡y eso que, en esta ocasión, Windows no tiene nada que ver!). Pues bien, únicamente debes poner como password ALICIANA para conseguir el ansiado controlador.

GRANDIA

Alguien que se define únicamente como 'un lector de la revista' (que no es poco, pues) pregunta vía e-mail cómo avanzar en *Grandia*. Cuando estés en la ciudad de New Parm y vayas a la casa de Feena, verás que la encantadora *peliverde* no está. Examina lo que hay dentro de la casa, y después de inspeccionar los panties que hay colgados en el techo, Justin y Sue los cogerán. En ese momento (antes de que la cosa pase a mayores), entrará Feena.

LEGEND OF DRAGOON

Cuando llegues al tercer y cuarto disco, tendrás la oportunidad de pelear con algunos jefes secretos. En el tercer disco, cuando llegas a la zona de nieve después de hablar con Lloyd, no te marches de esa zona. Cuando llegues a la última sección de la esquina superior izquierda y caigas hasta el Fuerte Magrad y unos viejos cuarteles humanos. Cruza esta localización hasta que luches con un fantasmón. Éste tiene tres secciones: la espada (con 3.500 puntos de vida), el Yelmo (con 2.500 puntos de vida) y la Armadura (que cuenta con 3.400 puntos de vida). Lo primero que debes hacer es destruir en primer lugar la espada. Cuando acabes con él, obtendrás el Comealmas (si lo combinas con un Anillo de Terapia no te bajarán los puntos de vida). Asimismo, conseguirás la Bola de humo, que permite huir de enemigos no demasiado poderosos y puede utilizarse todas las veces que queramos.

MADDEN NFL 2001 (PS2)

¡A celebrarlo!

Cuando marcamos un touchdown, podemos modificar los distintos tipos de celebraciones si pulsamos inmediatamente las siguientes combinaciones:

Hip Thrust: Pulsa **L1 + ■**
Jump Spike: Pulsa **L1 + ●**
Say a Prayer: Pulsa **L1 + ▲**
Shoulder Shake: Pulsa **L1 + R1**
Slam Dunk: Pulsa **L1 + R2**
Spike Football: **Pulsa L1 +** ×

METAL GEAR SOLID VR MISSIONS

Nuestro lector **Carlos Arias** se ha quedado atascado en las fases de puzzle de este magnífico juego. Para solventar nuestro descuido en el momento de publicar la guía (¡perdón-perdón-perdón-perdón!), os ofrecemos las soluciones de las fases 6 a 10 de este modo.

Nivel 06

Dispara el Nikita desde la plataforma superior situada más a la izquierda. Utiliza la vista en primera persona. Ahora, mueve tu Nikita al túnel situado a tu derecha. Deja que se acelere para que vaya más rápido por la rampa. Gira a la izquierda. Gira otra vez a la izquierda. Deja acelerar al proyectil para pasar la segunda rampa. Gira a la derecha. Gira a la derecha dos veces más. Deja acelerar otra vez para pasar la tercera rampa. Gira dos veces a la izquierda. Ahora, lleva al proyectil hasta las dos cajas que hay en la parte superior. Detónalo. Ahora, debes recorrer el mismo camino con un Nikita, pero tienes que pasar la segunda rampa para destruir el bloque que estaba encima de la plataforma de 3x2 cuadros donde estaba Snake (¡Haz que Snake se mueva a la zona de 3x3 que hay debajo para que no se coma la explosión!). Baja la rampa cercana al bloque solitario que hay en medio de la intersección. Dispara un misil por la rampa, y detónalo cuando pase por encima de los bloques anaranjados que conectan las dos plataformas en las cuales Snake estaba situado antes.



Ahora, desplázate y destruye el bloque solitario situado cerca de donde estabas. Dirígete hacia el sur y baja por la pequeña rampa y los dos bloques anaranjados. Dispara un misil hacia delante, muévelo hacia el norte, luego hacia el oeste para acabar explotando los dos bloques más bajos situados debajo de la estructura. No golpees los bloques situados cerca de ti. Pasa por encima de los bloques hacia la siguiente plataforma y tira *p'adelante*. Destruye los dos bloques situados encima de la intersección con el bloque solitario. Ahora debes bajar y dirigirte a la plataforma de 3x3 bloques. Destruyes los bloques situados al norte, al este y los bloques bajos cerca de la rampa.

Nivel 07

Las Claymores están situados en el área del medio. Corre hacia ellas. Vigila el foco de luz. Cuando el foco mire para otro lado, corre y repta hacia las Claymores. Pon la mina enfrente de la pared (mirando hacia ella). Pasa por encima para hacerla explotar (tranquilo, puedes soportar el daño) y sal del nivel.

Nivel 08

Tira una granada mientras estás situado en el centro del borde de la plataforma del norte. Tira una granada mientras estás situado en la parte más a la izquierda del borde de la plataforma del norte. Tira una granada mientras estás situado en la parte más a la derecha del borde de la plataforma del norte. Tira una granada desde la intersección situada en las líneas 3, 2 en la parte derecha. Tira una granada desde la intersección situada en las líneas 3, 1 en la parte derecha. Tira una granada desde la intersección situada en las líneas 3, 2 en la parte izquierda. Y por último (¡arf, arf!) tira una granada desde la intersección situada en las líneas 3, 1 en la parte izquierda.

Nivel 09

Escóndete en el muro del norte. Espera hasta que el guardia pase dos veces. La segunda vez, pon C4 a sus espaldas. Detónalo cuando el tipo pase entre las dos cámaras, a punto de hacer su tercera ronda.

Nivel 10

Coge el Detector de minas. Cuando el soldado mire a la derecha (el único camino de salida) corre rápidamente. Agáchate cuando lo hayas pasado. Coge las Claymore. Ahora, repta de vuelta y deja tus pisadas corriendo delante del guardia (cuando veas que está mirando a la derecha). El soldado seguirá las pisadas. Corre hacia la parte inferior derecha y luego a la izquierda. Espera hasta que el guardia deje de mirar. Continúa corriendo, desde el fondo, y pasa 5 intersecciones. Aquí deberías confundir al guardia dejando pisadas irregulares (yendo en todas direcciones). Corre a la parte inferior izquierda. Espera al guardia confundido y sigue tus pisadas 'de mentirijilla'. Corre rápidamente hacia arriba aunque no demasiado lejos de la visión del soldado, para asegurarte que no perderá tu rastro. Sube al muro, camino un par de paso y deja la Claymore (mirando al muro). Escóndete, y espera a que el guardia encuentre el regalito.



RAYMAN REVOLUTION (PS2)

Minijuegos multijugador

Entra en el menú de Opciones, luego en Idioma, y dentro de éste en Voces. Ahora, resalta el lenguaje Raymanian (resáltalo, no lo selecciones). Mantén apretado **L1 + R1** y pulsa **L2, R2, L2, R2, L2, R2.** Ahora accederás a un nuevo menú con tres opciones. Éstas son distintos minijuegos.

Baby Soccer

Deberás ejecutar el truco anterior, y jugar al minijuego llamado Baby Soccer. Mientras estés jugando, y antes de que acabe el 'apasionante' partido, mantén apretado **L1 + R1** y pulsa **L2, R2, L2, R2, L2, R2.** Ahora, sobre cada uno de los bebés globox aparecerá su correspondiente nombre.

SILENT SCOPE (PS2)

Vida por tiempo

Durante el juego, pulsa el botón Start para acceder al menú de pausa. Una vez dentro, pulsa ▲, X, →, ←, →, ←, ●, X, →, ←, →, ←, ↓, ↓, ↑, ↑. Con ello conseguirás intercambiar cinco segundos de tiempo por un botiquín de salud más.

Tiempo por vida

Lo contrario de lo anterior. Durante el juego, pulsa el botón Start para acceder al menú de pausa. Una vez dentro, pulsa ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, X, ●. Con ello conseguirás intercambiar una vida por cinco segundos extra de tiempo.

Modo oculto

En la pantalla de selección de juego (después de haber seleccionado Arcade o Training) pulsa →, ↓, →, ■, ↑, ■, ■, ▲, ↓, →, ↓, →, ■, ▲. Ahora no verás a ninguno de los terroristas... ¡aunque ellos sí que pueden verte (y dispararte, naturalmente) a ti!

Modo nocturno

En la pantalla de selección de juego (después de haber seleccionado Arcade o Training) pulsa ↑, ←, ↓, →, ↑, ■, ▲. Ahora, aunque hagas una brillante partida, con este modo lo tendrás todo muy negro...

Sin mirilla

En la pantalla de selección de juego (después de haber seleccionado Arcade o Training) pulsa →, →, →, ■. ¿Dificililllo, el juego? Espera a tener que jugar sin mirilla.

Sin localizador

En la pantalla de selección de juego (después de haber seleccionado Arcade o Training) pulsa →, →, →, →, ←, ↓, ↑, →. El juego no te ayudará marcando el sitio donde están situados los terroristas.

Modo sin apuntador

En la pantalla de selección de juego (después de haber seleccionado Arcade o Training) pulsa →, ↓, →, ■, →, ↓, →, ■.

Modo romántico

En la pantalla de selección de juego (después de haber seleccionado Arcade o Training) pulsa ←, →, →, ■, ▲. Con ello, verás la vida de color rossita, oyess, y la mirilla se transformará en un glamouroso corazón.

Modo ultra rápido

En la pantalla de selección de juego (después de haber seleccionado Arcade o Training) pulsa ↓, ▲, ↑, ■, ▲, ↓, →, ↓, →, ■, ▲. Sólo apto para gente con más de cinco dedos en cada mano y una habilidad fuera de toda duda.

Modo espejo

En la pantalla de selección de juego (después de haber seleccionado Arcade o Training) pulsa ←, ←, →, ■, ↓, ↓, ↑, ▲, ↑, →, ↓, ↑, ←, ↓, ■. Ideal para gente con el cerebro al revés, como los especímenes que abundan en esta Redacción.

SYDNEY 2000

Entrenamiento instantáneo

No te preocupes: aunque utilices este truco, no darás positivo en las pruebas de orina. En el menú principal pulsa rápidamente ←, ←, →, →, ↑, ↓, ←, →, ← y escucharás un extraño sonido. Ahora, selecciona el modo Olímpico y contarás con todas las características al máximo, sin esfuerzo, sin entrenamiento, sin pastillas.

TEAM BUDDIES

Ganar el nivel

En el juego, pulsa Start para acceder al menú de pausa. Una vez dentro, pulsa ●, ■, X, X y ganarás automáticamente el nivel en el que estés jugando.

Abrir todos los niveles

En el juego, pulsa Start para acceder al menú de pausa. Una vez dentro, pulsa ▲, ●, ■, ■ y tendrás acceso a todos los niveles del juego.

Invulnerabilidad

En el juego, pulsa Start para acceder al menú de pausa. Una vez dentro, pulsa X, ▲, ■, ●.

Munición infinita

En el juego, pulsa Start para acceder al menú de pausa. Una vez dentro, pulsa ●, ■, ▲, X.

Armas pesadas

En el juego, pulsa Start para acceder al menú de pausa. Una vez dentro, pulsa ▲, X, ■, ■.

Jetpack gratuito

En el juego, pulsa Start para acceder al menú de pausa. Una vez dentro, pulsa ■, ■, ▲, ▲.

Equipo curado

En el juego, pulsa Start para acceder al menú de pausa. Una vez dentro, pulsa ▲, ▲, X, X.

Munición a tope para el equipo

En el juego, pulsa Start para acceder al menú de pausa. Una vez dentro, pulsa X, X, ▲, ▲.

Facilidad para construir

En el juego, pulsa Start para acceder al menú de pausa. Una vez dentro, pulsa ●, ●, X, X.

CÓDIGOS

ACTION REPLAY

ESTOS CÓDIGOS (COMPATIBLES CON VARIOS CARTUCHOS DE TRUCOS) HAN SIDO PROBADOS CON LAS VERSIONES AMERICANAS DE LOS JUEGOS. ES POSIBLE QUE EN LAS VERSIONES ESPAÑOLAS ALGUNOS NO FUNCIONEN.

BLADE

Todos los trucos activos
d00bb7700478
800bb7700e7a

Todos las llaves
d00bb7700478
800bb7700c78

Activar el menú de trucos en pausa
800bb7727000

Vida infinita y todas las llaves
d00bb7700478
800bb7700e78

Todas las armas y llaves
d00bb7700478
800bb7700c7a

Energía infinita y todas las armas
d00bb7700478
800bb770067a

Energía infinita
d00bb7700478
800bb7700678

Armas infinitas
d00bb7700478
800bb770047a

Pulsar L1 para tener 99 botiquines, etc.
d00db89afbff
800c38f60063
d00db89afbff
800C38f80063
d00db89afbff
800c38fa0063
d00db89afbff
800c38fc0063
d00db89afbff
800c38fe0063
d00db89afbff
800c39000063

Pulsar Select para tener todas las llaves
d00dB89afffe
800c390800ff

Pulsar Select para tener todos los Glifos
d00db89afffe
800b7010ffff

THE MUMMY

Vidas infinitas
8009e9680009

Acabar la forma de una construcción

En el juego, pulsa Start para acceder al menú de pausa. Una vez dentro, pulsa ■, ■, ●, ●.

Abrir Return to Sender

En el juego, pulsa Start para acceder al menú de pausa. Una vez dentro, pulsa ●, ●, ■, ■.



TENCHU 2

Misiones de bonus

Pues sí, el juego de los ninjas todavía tiene más trucos. Selecciona el Editor de Misiones, y una vez dentro selecciona la opción Editar Misión. Resalta la opción Crear nueva misión, mantén pulsado ■ y pulsa ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →. Escucharás un extraño sonido y aparecerá el icono de un CD entre Crear nueva misión y el icono de la tarjeta de memoria. Ahora, vuelve a la pantalla anterior, y selecciona Jugar misión. Accede ahora al icono del CD y elige cualquiera de las cinco misiones que se te ofrecen.

Mapa entero

Mientras estés en el juego, mantén apretado Select para acceder al mapa. Mantén pulsado R1 y pulsa ● cinco veces. Ahora tendrás acceso al mapa entero. Eso sí, necesitas repetir el truco cada vez que quieras acceder al mapa completo.

THEME PARK WORLD (PS2)

Tíckets dorados

Mientras estás dentro del parque, debes pulsar la siguiente secuencia cuatro veces: ↑, ↓, ←, →, ●, →, ←, ↓, ↑, ●. Aunque en algún momento te sientas algo palurdo ejecutando esta secuencia, os garantizamos que funciona. Con ello conseguirás el máximo de los escurridizos tíckets dorados.

Todo gratis

Mientras estás dentro del parque, debes pulsar la siguiente secuencia ocho veces: ←, ↓, ×, ●. Con ello, cualquier cosa que compres te saldrá gratis.



CÓDIGOS XPLORER

LOS CÓDIGOS QUE TE OFRECEMOS EN ESTA SECCIÓN SON DE TOTAL GARANTÍA. HAN SIDO ELABORADOS Y COMPROBADOS POR ARDISTEL, DISTRIBUIDOR OFICIAL DEL CARTUCHO X-PLORER.

FINAL FANTASY VIII

Guardar en cualquier momento
80070B52 0100

Dinero Ilimitado
80078384 0FFF
80078386 5F5E

SQUALL

Vitalidad
80078F62 270F

MAGIAS

MAGIA 1
80077D18 63XX
MAGIA 2
80077D1A 63XX
MAGIA 3
80077D1C 63XX
MAGIA 4
80077D1E 63XX
MAGIA 5
80077D20 63XX
MAGIA 6
80077D22 63XX
MAGIA 7
80077D24 63XX
MAGIA 8
80077D26 63XX
MAGIA 9
80077D28 63XX
MAGIA 10
80077D2A 63XX
MAGIA 11
80077D2C 63XX
MAGIA 12
80077D2E 63XX
MAGIA 13
80077D30 63XX
MAGIA 14
80077D32 63XX
MAGIA 15
80077D34 63XX
MAGIA 16
80077D36 63XX
MAGIA 17
80077D38 63XX
MAGIA 18
80077D3A 63XX
MAGIA 19
80077D3C 63XX
MAGIA 20
80077D3E 63XX
MAGIA 21
80077D40 63XX
MAGIA 22
80077D42 63XX
MAGIA 23
80077D44 63XX
MAGIA 24
80077D46 63XX
MAGIA 25
80077D48 63XX
MAGIA 26
80077D4A 63XX
MAGIA 27
80077D4C 63XX
MAGIA 28
80077D4E 63XX
MAGIA 29
80077D50 63XX
MAGIA 30
80077D52 63XX
MAGIA 31
80077D54 63XX
MAGIA 32
80077D56 63XX

VALORES DE XX

01 PIRO
02 PIRO+
03 PIRO++
04 HIELO
05 HIELO+
06 HIELO++
07 ELECTRO
08 ELECTRO+
09 ELECTRO++
0A AQUA
0B AERO
0C BIO
0D GRAVEDAD
0E SANCTUS
0F FULGOR
10 METEO
11 SEÍSMO
12 TORNADO
13 ARTEMA
14 APOCALIPSIS
15 CURA
16 CURA+
17 CURA++
18 LÁZARO
19 LÁZARO+
1A REVITALIA
1B ESNA
1C ANTIMAGIA
1D CORAZA
1E ESCUDO
1F ESPEJO
20 AURA
21 DOBLE
22 TRIPLE
23 PRISA
24 FRENO
25 PARO
26 TINIEBLA
27 CONFU
28 MORFEO
29 MUTIS
2A PETRA
2B MUERTE
2C DRENAJE
2D DOLOR
2E LOCURA
2F LEVITA
30 ZOMBI
31 FUSION
32 LIBRA
33 CURA TOTAL
34 MURO
35 LEVITA++
38 THE END

CONCURSO XPLORER (PLANETSTATION NUM. 29)

NOMBRE ______________________

DIRECCIÓN ______________________

TEL. ______________________

PlanetStation y Ardistel sorteamos 5 cartuchos de trucos Xplorer FX cada mes.
Rellena el cupón de la derecha, indica en el sobre el número de esta revista (PlanetStation 29) y mándalo a:

CONCURSO XPLORER
Editorial Aurum, S.L. - PlanetStation - C/ Joventut, 19 - 08830 St. Boi de Llobregat (BCN)

RÁNKINGS

LOS MEJORES DEL MES

1 FINAL FANTASY IX
DISTRIBUIDOR **INFOGRAMES** GÉNERO **RPG**

2 MOTO GP (PS2)
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **CARRERAS**

3 LIBERO GRANDE INTERNATIONAL
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **DEPORTIVO**

4 KESSEN (PS2)
DISTRIBUIDOR **EA** GÉNERO **ESTRATEGIA**

5 LEGEND OF DRAGOON
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **RPG**

RÁNKING PS2 (SEGÚN PLANETSTATION)

1 DEAD OR ALIVE 2
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **BEAT'EM-UP**

2 MOTO GP
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **CARRERAS**

3 SSX
DISTRIBUIDOR **EA** GÉNERO **DEPORTIVO**

4 KESSEN
DISTRIBUIDOR **EA** GÉNERO **ESTRATEGIA**

5 DINASTY WARRIORS 2
DISTRIBUIDOR **ACCLAIM** GÉNERO **BEAT'EM-UP**

LOS MÁS ESPERADOS

1 METAL GEAR SOLID 2 (PS2)
DISTRIBUIDOR **KONAMI** GÉNERO **AVENTURA**

2 ONIMUSHA (PS2)
DISTRIBUIDOR **¿CAPCOM?** GÉNERO **AVENTURA**

3 GRAN TURISMO 3 (PS2)
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **CONDUCCIÓN**

4 VANISHING POINT
DISTRIBUIDOR **ACCLAIM** GÉNERO **CONDUCCIÓN**

5 ISS PRO EVOLUTION 2
DISTRIBUIDOR **KONAMI** GÉNERO **DEPORTIVO**

LOS 10 MEJORES (SEGÚN LECTORES)

1 GRAN TURISMO 2
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **CONDUCCIÓN**
PRECIO **3.490** ANÁLISIS **PLANET 16**

2 METAL GEAR SOLID
DISTRIBUIDOR **KONAMI** GÉNERO **AVENTURA**
PRECIO **3.490** ANÁLISIS **PLANET 6**

3 RESIDENT EVIL 2
DISTRIBUIDOR **VIRGIN** GÉNERO **SURVIVAL HORROR**
PRECIO **3.990** ANÁLISIS **PLANET 12**

4 DRIVER 2
DISTRIBUIDOR **INFOGRAMES** GÉNERO **CONDUCCIÓN**
PRECIO **6.990** ANÁLISIS **PLANET 26**

5 SILENT HILL
DISTRIBUIDOR **KONAMI** GÉNERO **SURVIVAL HORROR**
PRECIO **3.490** ANÁLISIS **PLANET 10**

6 DINO CRISIS 2
DISTRIBUIDOR **VIRGIN** GÉNERO **ACCIÓN**
PRECIO **6.990** ANÁLISIS **PLANET 26**

7 FINAL FANTASY VIII
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **RPG**
PRECIO **3.490** ANÁLISIS **PLANET 14**

8 SYPHON FILTER 2
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **AVENTURA DE ACCIÓN**
PRECIO **7.990** ANÁLISIS **PLANET 19**

9 FINAL FANTASY VII
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **RPG**
PRECIO **3.490** ANÁLISIS **PLANET 10**

10 ISS PRO EVOLUTION
DISTRIBUIDOR **KONAMI** GÉNERO **DEPORTIVO**
PRECIO **8.490** ANÁLISIS **PLANET 17**

¡PARTICIPA EN *LOS 10 MEJORES*!
ENVÍANOS TU RÁNKING A:
PLANETSTATION - EDITORIAL AURUM
concurso *'LOS 10 MEJORES'*
C/ Joventut, 19
08830 SANT BOI DE LLOBREGAT
E-MAIL: planet@intercom.es
FAX Nº 93 652 45 25

LOS + VENDIDOS (SEGÚN CENTRO MAIL)

PSX

1 FIFA 2001
2 FINAL FANTASY VIII (PLATINUM)
3 DRIVER 2
4 GRAN TURISMO 2 (PLATINUM)
5 STAR WARS EPISODIO 1: LAF (CLASSIC)
6 DINO CRISIS 2
7 TARZAN (PLATINUM)
8 MEDAL OF HONOR (PLATINUM)
9 TOMB RAIDER CHRONICLES
10 MEDAL OF HONOR UNDERGROUND



PS2

1 FIFA 2001
2 TEKKEN TAG TOURNAMENT
3 SSX
4 ISS
5 KESSEN
6 DEAD OR ALIVE 2
7 RIDGE RACER V
8 F1 CHAMPIONSHIP SEASON 2000
9 RAYMAN REVOLUTION
10 X-SQUAD





N 64

1 LEGEND OF ZELDA: MAJORA'S MASK
2 MARIO TENNIS
3 POKÉMON SNAP
4 MARIO PARTY 2
5 POKÉMON STADIUM
6 007: EL MUNDO NUNCA ES SUFICIENTE
7 PERFECT DARK
8 F1 WORLD GRAND PRIX
9 SUPER SMASH BROS
10 THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME





DREAMCAST

1 SHEN MUE
2 METROPOLIS STREET RACER
3 VIRTUA TENNIS
4 QUAKE III ARENA
5 SONIC ADVENTURE
6 JET SET RADIO
7 TONY HAWK'S PRO SKATER 2
8 RESIDENT EVIL CODE: VERONICA
9 SEGA GT
10 TOMB RAIDER CHRONICLES



Nota de la Redacción: Los criterios para elaborar el Ránking PSX, Ránking PS2, Los mejores del mes y Los más esperados responden a opiniones totalmente subjetivas de los miembros de la Redacción.

RÁNKING PSX (SEGÚN PLANETSTATION)

1 METAL GEAR SOLID
DISTRIBUIDOR **KONAMI** GÉNERO **AVENTURA**
PRECIO **3.490** ANÁLISIS **PLANET 6**

2 RESIDENT EVIL 2
DISTRIBUIDOR **VIRGIN** GÉNERO **SURVIVAL HORROR**
PRECIO **3.990** ANÁLISIS **PLANET 12**

3 VAGRANT STORY
DISTRIBUIDOR **ACCLAIM** GÉNERO **ADVENTURE-RPG**
PRECIO **7.990** ANÁLISIS **PLANET 22**

4 FINAL FANTASY IX
DISTRIBUIDOR **INFOGRAMES** GÉNERO **RPG**
PRECIO **9.990** ANÁLISIS **PLANET 29**

5 FINAL FANTASY VIII
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **RPG**
PRECIO **3.490** ANÁLISIS **PLANET 14**

6 TEKKEN 3
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **BEAT'EM-UP**
PRECIO **3.490** ANÁLISIS **PLANET 12**

7 DINO CRISIS 2
DISTRIBUIDOR **VIRGIN** GÉNERO **ACCIÓN**
PRECIO **6.990** ANÁLISIS **PLANET 26**

8 DRIVER 2
DISTRIBUIDOR **INFOGRAMES** GÉNERO **CONDUCCIÓN**
PRECIO **7.990** ANÁLISIS **PLANET 26**

9 RIDGE RACER TYPE 4
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **CONDUCCIÓN**
PRECIO **3.490** ANÁLISIS **PLANET 7**

10 ISS PRO EVOLUTION
DISTRIBUIDOR **KONAMI** GÉNERO **DEPORTIVO**
PRECIO **9.490** ANÁLISIS **PLANET 17**

11 UM JAMMER LAMMY
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **MUSICAL**
PRECIO **6.490** ANÁLISIS **PLANET 11**

12 SILENT HILL
DISTRIBUIDOR **KONAMI** GÉNERO **SURVIVAL HORROR**
PRECIO **8.490** ANÁLISIS **PLANET 10**

13 GRAN TURISMO 2
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **CONDUCCIÓN**
PRECIO **3.490** ANÁLISIS **PLANET 16**

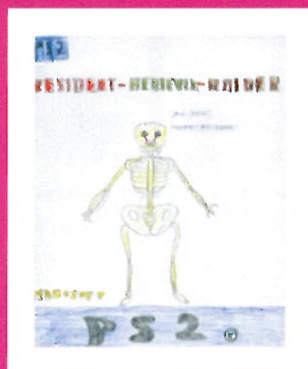
14 FINAL FANTASY VII
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **RPG**
PRECIO **3.490** ANÁLISIS **PLANET 10**

15 COLIN MCRAE 2.0
DISTRIBUIDOR **PROEIN** GÉNERO **CONDUCCIÓN**
PRECIO **8.990** ANÁLISIS **PLANET 21**

RESIDENT MEDIEVIL RAIDER

Videojuego del Milenio desarrollado por **Pedro David Amaya (Málaga)**
Género **¿Puzzle Gore?** 1erPremio **Pistola Avenger Pro**

Éste no es el *Videojuego del Milenio*... pero da igual. Se trata del genial *Resident Medievil Raider*. La historia cuenta que en el año 2200 los técnicos de Umbrella Corporation siguen haciendo experimentos y por 'mera casualidad' devuelven la vida a... ¡Lara Croft! (si pensabais que íbamos a librarnos de ella tan fácilmente...), que para desconsuelo de muchos ha perdido sus 'encantos'. Nuestra misión será abrirnos paso por los diversos niveles para recuperar nuestras partes más voluptuosas (ubres, pompis...). Ahora no nos liaremos a tiros con cualquier cosa, sino que para matar a un enemigo deberemos asustarle sacándonos los ojos e intentando darle un beso. Este juego tiene dos finales.
Bueno: Lara consigue sus miembros perdidos y ¡a ligar se ha dicho!
Malo: Lara no consigue sus miembros y viene Jill que le mete un escopetazo para no tener competencia en las playas nudistas marbellíes.

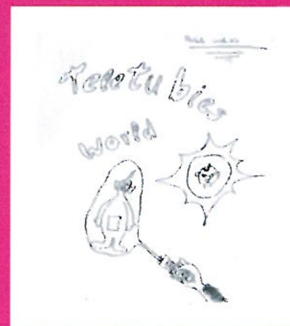


Opinión Planet La idea del juego nos parece muy buena, pero creemos que sería un desastre en lo que a ventas se refiere. Una Lara Croft sin carnes perdería su razón de existir, sería como un Rappel sin túnica, un Pedrito Ruiz sin alzas en los tacones o un programa de José Luis Moreno al que le quitaran los turgentes 'bollycaos' en paños menores que se exhiben en pantalla sin justificación alguna.

TELETUBBIES WORLD

Videojuego del Milenio desarrollado por **Miguel Ángel Rodenas (Elche)**
Género **Zapping Horror** Premio de Consolación **Tarjeta 2Mb**

La historia del juego se desarrolla en el lugar más tenebroso del planeta, el lugar más peligroso del universo, el lugar que contiene a las criaturas que más miedo dan (no, no hablo de la Redacción de *PlanetStation*).



¡¡¡Teletubbilandia!!!
El juego consiste en ir dando vueltas por el planeta con un mando a distancia como única arma para ir 'desconectando' a las criaturas que allí encontraremos, los Teletubbies. Para conseguir que las criaturas no vuelvan a la vida tendremos que producir escenas violentas y de esta manera conseguir que los padres apaguen la TV, reduciendo así la audiencia. Pero cada criatura contará con sus propios ataques: Laa-Laa nos lanzará su pelota, Dipsy sacará toda clase de aparatos de su sombrero, Po nos atropellará con su patinete y Tinki-Winky nos arreará bolsazos. Además contarán con unos ataques en común como Tubbi-cema y Tubbi-pa que nos harán devolver. Los jefes finales del juego tampoco serán fáciles ya que entre ellos figuran los productores de la serie, un grupo de manifestantes que defiende a los Teletubbies (los hay chalaos) y el Sol, que contará con su ataque de risa de bebé que nos dejará atontados de por vida (a nosotros, no al personaje). Los finales serán:
Súper Bueno: consigues que la serie deje de emitirse y el mundo te lo agradece.
Bueno: Cambian la programación y el programa se emite sólo los sábados.
Malo: Por no evitar que detengan la emisión, medio mundo acaba matándote.
Súper Malo: No puedes escapar de Teletubbilandia y los Teletubbies te contagian y te convierten en uno de ellos.

Opinión Planet Aunque el tema de los Teletubbies ya está bastante gastado hay que reconocer que el planteamiento de *Teletubbies World* es realmente original. ¿Quién no ha soñado alguna vez adentrarse dentro de un programa de televisión y ajustarles las cuentas a los responsables del bodrio de turno? Según una vieja anécdota, cuando Elvis Presley veía un programa que no era de su agrado le pegaba un balazo al televisor con una Colt 45 para descargar su frustración, pero para aquellos a los que no les alcanza el sueldo para comprar diez TV cada día, juegos como *Teletubbies World* pueden ser una excelente terapia para evitar acabar con el cerebro más deformado que los pies de El Fugitivo.

SSX

El Peor Truco creado por **Ricardo Marín Fernández (Jaén)**
Premio **Tarjeta 2Mb**

Este truco lo acabo de descubrir ahora mismo. En el *SSX*, ve a opciones y mantén pulsados R1+R2+L1+L2 y ahora pulsa secuencialmente ×,●,▲,● ,× ,● ,▲,●,×. Oirás un sonido que indica que el truco ha funcionado. Cuando comiences una partida verás que el tío lleva en la espalda la tabla y en vez de bajar las colinas con el snowboard lo hará corriendo como un poseso. Aunque este peor truco esté en esta sección os ASEGURO que funciona. Si no os lo creéis, probadlo y veréis la risa que os entra cuando veáis al chaval o chavala.



Opinión Planet Este truco que, por cierto, funciona de verdad, demuestra que hay programadores a los que les sobra más tiempo que al dentista del Pato Donald. Porque, vamos a ver... ¿realmente aporta algo al juego este truco? ¿Hay algún aficionado al *footing* sobre nieve? ¿Qué será lo próximo? ¿Un truco para que los luchadores de *Tekken*, en vez de hacerse saltar los piños a base de mantecados, diluyan sus diferencias jugando a los chinos? ¡Brrrr!

FUERA DE ÓRBITA

¡PARTICIPA Y GANA!

Colabora con esta sección enviando Videojuegos del Milenio o Peores Trucos y gana la satisfacción moral de salir en las sagradas páginas de Planet... y algún que otro regalillo (Tarjeta de Memoria, Pistola Avenger). Escribe a:
C/ Joventud 19, 08830 Sant Boi de Llobregat (Barcelona)
o bien envia un e-mail a planet@intercom.es

LA ESTRELLA INVITADA...

BIENVENIDOS A LA SECCIÓN LA ESTRELLA INVITADA, EN LA QUE CADA MES OS HABLAREMOS DE VIEJAS GLORIAS DE PSX QUE CON EL TIEMPO SE HAN GANADO EL CALIFICATIVO DE 'CLÁSICOS'.









DOOM

ACCIÓN A *TOOMBA* ABIERTA

DESARROLLADOR **ID SOFTWARE**
EDITOR **GT INTERACTIVE/WILLIAMS**
DISTRIBUIDOR **VIRGIN**
AÑO DE ORIGEN **1995**

Si os fascinan esos juegos en los que se lanzan más tiros que en una discoteca veraniega y deseáis saber de dónde provienen tantos *Quakes*, *Unreals* y compañía, nada mejor que echar un vistazo al viejo *Doom* de ID Software. Este primer gran bombazo en el género del shoot'em-up subjetivo es originario de PC, e incluso los desgraciados usuarios de 'joyas' consoleras como la Atari Jaguar, el 3DO o el inolvidable 32x pudieron gozar de él (a su manera, eso sí). El título recoge las mejores ideas del antediluviano *Wolfenstein 3D*, como el punto de vista en primera persona, los escenarios laberínticos, o una cantidad considerable de señores malos a los que dar el pasaporte. Pero lo que realmente hizo que *Doom* catapultara el género a una nueva dimensión fueron una cuidadísima ambientación sonora (la tétrica música deja en mantillas al 75% de juegos de PSX actuales, y los gritos y gruñidos de los monstruos dan más miedo que una balada de Raphael), su excelente diseño de niveles y enemigos (inolvidables los demonios con más cornamenta que una docena de miuras) y un variado arsenal de lo más variopinto (impagable la sierra eléctrica que le permitía a uno creerse el protagonista de *La Matanza de Texas*). Ciertamente, el paso del tiempo ha afectado al apartado visual del juego, en el que los sprites con píxeles como puños imponen su ley, las ralentizaciones se muestran por momentos en todo su esplendor y los escenarios tiene a veces la misma resolución que una compota de verduras. Pero su espíritu 100% garrulo, sus inquietantes laberintos repletos de siniestros recovecos y su trepidante acción aseguran diversión para el amante del género que pocos juegos posteriores han conseguido superar (no hay más que echar un vistazo a *Resident Evil: Survivor*). Si los gráficos no lo son todo para ti, quieres rentabilizar tu cable link (el juego permite emocionantes tiroteos para dos jugadores a pantalla completa) y eres algo nostálgico, *Doom* te necesita.

SU ESPÍRITU 100% GARRULO, SUS INQUIETANTES LABERINTOS REPLETOS DE SINIESTROS RECOVECOS Y SU TREPIDANTE ACCIÓN ASEGURAN UNA DIVERSIÓN PARA EL AMANTE DEL GÉNERO QUE POCOS JUEGOS POSTERIORES HAN CONSEGUIDO SUPERAR



DOS POR EL PRECIO DE UNO

Además de la conversión del *Doom* original de PC (rebautizado como *Ultimate Doom*), la versión del juego de la pareja John Carnack/John Romero para PSX también incluye la segunda parte del título, *Doom II*, en la que a un cierta mejoría gráfica se unen algunos enemigos realmente espectaculares. En total, ambos juegos suman la friolera de 61 niveles intercalados que pueden dejar saciado de tiros hasta al más fanático admirador de Charles Bronson.

INSTRUMENTAL



FABRICANTE **SONY**
DISTRIBUIDOR **SONY**
PRECIO **4.490 PESETAS**
PUNTUACIÓN ●●●●●

DUAL SHOCK 2

Si algo funciona ¿para qué vas a cambiarlo? Ésta es la conclusión que cualquiera puede sacar tras jugar por primera vez con el mando Dual Shock 2 de Sony para PS2. Ergonómicamente hablando es calcadito a su predecesor, y a simple vista parece que sea el Dual Shock de toda la vida tras recibir un tratamiento intensivo de rayos UVA. Por suerte, sí que se han mejorado algunos detallitos que son de agradecer. El más llamativo es que ahora los botones son analógicos, lo cual significa que se pueden apretar más o menos para, por ejemplo, controlar el medio gas de un coche. Todo un acierto, al que sólo se le puede poner la pega de que los botones en cuestión tienen menos recorrido que Pavarotti haciendo *footing*. Las otras novedades son un cable algo más largo, y una notable reducción de peso que evita posibles agarrotamientos de muñecas. Por supuesto la vibración sigue siendo fantástica y la sensibilidad de los sticks analógicos es insuperable. Sony tenía el mejor mando de 32 bits y, hasta que alguien demuestre lo contrario, ahora tiene el mejor control pad de la nueva generación de consolas.



FABRICANTE **BOEDER**
DISTRIBUIDOR **BOEDER**
PRECIO **3.995 PESETAS**
PUNTUACIÓN ●●●●

PSX GAME TOWER

Frases como "¿Dónde habré puesto mi juego?" o "¿Esos trozos de CD con los que está jugando mi hermano pequeño no serán todo lo que queda de mi último *Final Fantasy*?" son habituales entre aquéllos que piensan que el verbo 'ordenar' es lo que le hacen a vacas para sacarles leche. Para este tipo de personas Boeder ha sacado al mercado el PSX Game Tower, un elegante archivador en el que podremos guardar de manera más o menos seguras nuestros juegos. Esta 'torre' tiene dos compartimentos: en cada uno de ellos podremos albergar o bien 6 juegos de PlayStation de caja 'estándar' puestos en vertical, o 10 CDs normales apilados horizontalmente. El toque distintivo lo ponen sus dos portezuelas frontales de plástico translúcido, que incluyen una pequeña cerradura (con llave incluida) con la que asegurar nuestras preciadas posesiones. Bueno, decimos 'asegurarlas' siendo muy generosos, ya que tanto la calidad como la solidez de los materiales con los que está fabricado este armarito, de una solidez cuestionable, no impiden la apertura del mismo o una posible rotura si cae desde una altura considerable. Aún así, y por un ajustado precio, tenemos un sitio distinguido y de una capacidad mediana donde guardar nuestra colección de títulos de PS One.

CROSSCHEK SHOCKPAD

Por su precio no muy barato que digamos, su diseño estilo croissant y los cutres simbolillos (¿incas, tal vez?) a imitación de los del dual-shock, se podría suponer que este nuevo mando que viene a sumarse a una interminable lista de colegas suyos tiene muchos visos de timo. Pero no. Hemos de reconocer que pese a la poca confianza que pueda inspirar a primera vista (los miembros de la Redacción de PlanetStation entendemos perfectamente este prejuicio), este CrossChek Shockpad es un mando muy fiable que, además de presentar una excelente cruceta y útiles funciones de autofire y slow, muestra unos champiñones analógicos con una respuesta sobresaliente. Como únicos aspectos negativos hemos encontrado que tanto los botones de star y select como los L1, R1, L2 y R2 son demasiado pequeños y tienen una presencia muy insignificante, lo que puede ocasionar algunos problemas en el momento menos esperado que pueden aumentar en progresión geométrica en el caso de usuarios con dedos como chistorras. Aun así, ojalá todos los pads con el mismo precio que este CrossChek presentaran idénticas prestaciones.



FABRICANTE **BOEDER**
DISTRIBUIDOR **BOEDER**
PRECIO **3.995 PESETAS**
PUNTUACIÓN ●●●●

¿QUIERES RECIBIR LA *PLANET* EN TU CASA, COMO UN SEÑOR?

SUSCRÍBETE

ADEMÁS, RECIBIRÁS DOS NÚMEROS GRATIS AL AÑO

¡12 NÚMEROS POR EL PRECIO DE 10!

Y, DE REGALO ¡UN MANDO PARA TU PLAYSTATION!

INFÓRMATE LLAMANDO AL 93 654 40 61

NO TE ARRIESGUES A QUEDARTE SIN TU *PLANETSTATION*. RECÍBELA CADA MES EN TU CASA CON LAS PROMOCIONES Y REGALOS CORRESPONDIENTES, A UN PRECIO REDUCIDO Y CON UN MANDO DE REGALO. SÓLO TIENES QUE RELLENAR Y MANDAR EL CUPÓN.

1 AÑO DE PLANETSTATION + CONTROLADOR - 15% DESCUENTO (SOBRE EL PRECIO DE PORTADA) = ¡4.950 PESETAS!*

CUPÓN DE SUSCRIPCIÓN A PLANETSTATION

Deseo recibir la revista durante un año (12 números) a partir del número .... (incluido) al precio especial de 4.950 pesetas (15% de descuento sobre el precio de portada) + 1.500 en gastos de envío. Incluye participación en la promoción vigente.

Nombre:

Apellidos:

Dirección: Nº: Piso:

Código postal: Población:

Provincia:

Teléfono:

FORMA DE PAGO

- ☐ Adjunto talón nominativo a Comercial Atheneum, S.A.
- ☐ Contra reembolso
- ☐ Tarjeta de crédito
- ☐ VISA (16 dígitos)
- ☐ American Express (15 dígitos)

Nº ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Nombre del titular: Caducidad:

Firma:

DOMICILIACIÓN BANCARIA

Domicilio de la sucursal del Banco o Caja de ahorros:

Calle

Nº Código postal

Población

Provincia

Nº ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

(Nº Entidad) (Nº Oficina) (D.C.) (Nº de cuenta o libreta de ahorro)

Nombre del titular:

Ruego se sirvan adeudar en mi cuenta o libreta los efectos que les sean presentados para su cobro a COMERCIAL ATHENEUM, S.A.

Firma del titular:

, a de de 2001

(Población) (día) (mes)

Enviar este cupón a: Comercial Atheneum Suscripción *PLANETSTATION*
c/ Joventut, 19 - 08830 Sant Boi de Llobregat

*AVISO AL PRECIO FINAL DE SUBSCRIPCIÓN SE DEBE AÑADIR 1500 PTAS DE GASTOS DE ENVIO.
Editorial Aurum garantiza el envío del REGALO SEGURO que corresponde a la promoción vigente en el momento de recibir el cupón de suscripción, pero no puede garantizar el plazo en que será recibido por el lector, ya que esta gestión no depende únicamente de Editorial Aurum y es posible que sufra retrasos ajenos a la empresa.

Aviso: Es posible que, por cuestiones de envío, los suscriptores no reciban la revista hasta unos días más tarde de que aparezca en el kiosco. Pedimos disculpas de antemano por los retrasos que puedan sufrir y nos comprometemos a hacer lo posible por minimizarlos.
Nota: Para suscripciones desde otros países (fuera de España), contactad con Comercial Atheneum (93 654 40 61).

NOTA: SE ADMITEN FOTOCOPIAS DEL CUPÓN.



EN EL PRÓXIMO NÚMERO

Por fin tenemos en nuestras manos la versión jugable de previa de *Fear Effect: Retro Helix* y no pensamos dejar pasar la oportunidad de comprobar si consigue superar la espiral de terror, sangre y morbo que hizo famosa a la primera parte. Esta vez la mercenaria Hana viene acompañada de una turgente rubia con la que rivaliza por llevar el arma más grande y el menor tejido posible en el vestuario.

Los padres de *Resident Evil* acaban de editar en Japón la que puede convertirse en la primera gran aventura de PlayStation 2: *Onimusha*. Samurais, gráficos de fábula y demonios se conjuntan en un título por el que puede valer la pena comprarse una nueva consola aunque uno tenga que empeñar los molares de oro heredados del querido bisabuelo.

***Resistencia Final* no es el nombre de una asociación de padres que luchan contra los RPGs.** Es el subtítulo de *C-12*, un juego que combina la acción con los puzzles intrincados dentro de un futuro apocalíptico en el que la humanidad está a punto de extinguirse tras ser invadida por alienígenas, y en el que las únicas consolas que quedan son las Dreamcast que quedaron sin venderse en el año 2000. Escalofriante.

***Ducati* es la última oportunidad que le queda a la veterana PlayStation de 32 bits** para tener un título que cubra el desesperantemente exiguo catálogo de simuladores de motos de calidad. A ver si por fin se rompe la maldición de la PSX que hace que la calidad de los juegos de conducción sea inversamente proporcional al número de ruedas de los vehículos.

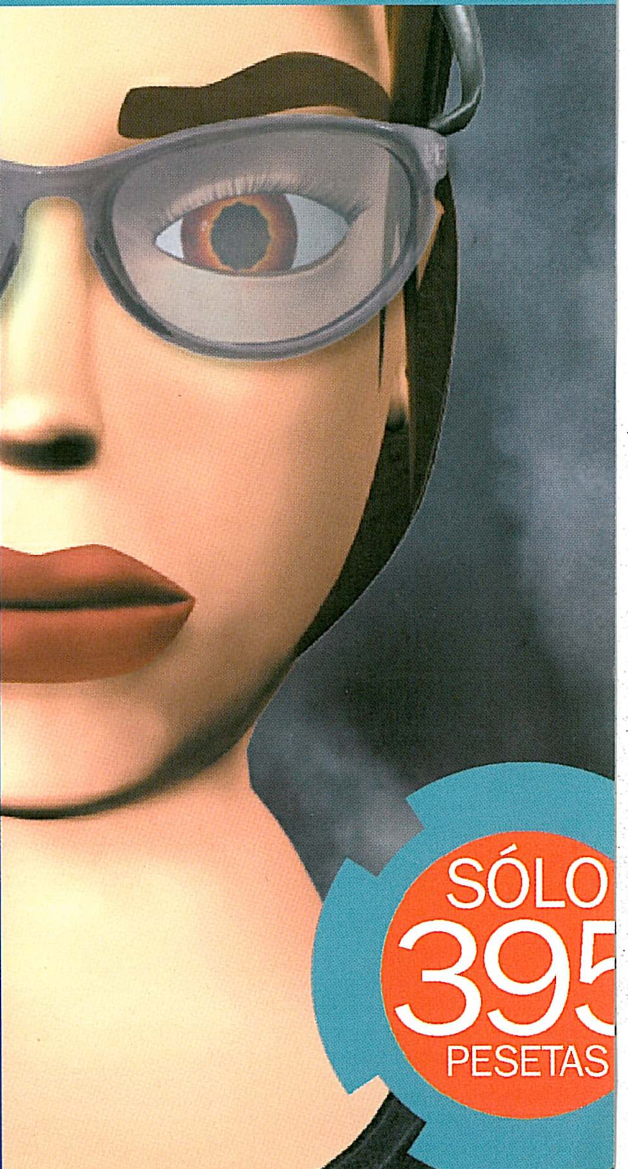
A LA VENTA A MEDIADOS DE MARZO

NOTA: Éstos son algunos de los contenidos previstos para el siguiente número, pero la Redacción se reserva el derecho a introducir variaciones de última hora.

GUÍAS PLANETSTATION

SOLUCIONES Y [...]**S** PARA PLAYSTATION™ Y PS2™

5 guías completas por tan sólo 395 pesetas
¿Cuándo ha dado alguien tanto por tan poco?





MEDAL OF HONOR UNDERGROUND

GUÍA DE MISIONES PARA GANAR LA GUERRA CON TODOS LOS HONORES

EL MUNDO NUNCA ES SUFICIENTE

CUALQUIER ESPÍA QUE SE PRECIE LLEVA UNA PISTOLA, UN CHICLE Y NUESTRA GUÍA

FIFA 2001 Y ISS

LAS MEJORES TÁCTICAS PARA LOS MEJORES JUEGOS DE FÚTBOL

PÓSTERS
TOMB RAIDER CHRONICLES
ISS

SÓLO
395
PESETAS